REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #202

Play manía

¡El regreso de Dragon Quest!

DRAGON QUEST XI
DRAGON QUEST HEROES
DRAGON QUEST BUILDERS

¡No te los pierdas!

MAFIA III
METAL GEAR SOLID V
PES 2016
UNTIL DAWN
ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3
DISNEY INFINITY 3.0
SAINT SEIYA SOLDIERS' SOUL...

¡Últimos datos!

Uncharted 4
El tesoro mejor guardado de PS4

ESPECIAL El apocalipsis llega a PS4

MAD MAX

Un sandbox despiadado, con olor a pólvora y gasolina

+ FALLOUT 4 · CYBERPUNK 2077 · DEUS EX: MANKIND DIVIDED · MIRROR'S EDGE: CATALYST · CALL OF DUTY: BLACK OPS III · HORIZON: ZERO DAWN



LOS JUEGOS DE PROJECT MORPHEUS

· EVE VALKYRIE · THE LONDON HEIST
· PLAYROOM VR · RIGS · WAYWARD SKY...

EDITORIAL



Sonia Herranz
@soniaherranzz
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



A la vuelta del verano...

Tengo difícil escribir este editorial. Estoy muy, muy distraída. Y es que en cuanto termine estas líneas (y alguna más por ahí suelta), me voy a la playa. ¡Vacaciones! ¡Por fin! Nada, que en cuanto me despisto se me va la cabeza a y no hay manera de hilar dos ideas seguidas con sentido. ¿Habré guardado el cargador del móvil? Es importante: está a puntito de empezar la Gamescom y me gustaría seguirle la pista, que mis compis de hobbyconsolas.com van a estar encima de la feria... O, bueno, quizá cuando vuelva de la playa. Este año quiero desconectar... Si es que puedo. Ay, el "ansía"...

Va a ser difícil "olvidarse" cuando se celebra la feria de videojuegos más importante de Europa. No espero grandes sorpresas, me conformo con las que ya nos las hemos llevado en el E3, pero sí espero descubrir más detalles sobre juegos tan interesantes como *Fallout 4*, *For Honor* o *Star Wars Battlefront*... Ya sabéis que a mí los multijugador online no me van, pero ¡es Star Wars! Y espero que se pueda ver más de *Mirror's Edge Catalyst* (si superé el mareo del anterior, puedo con este seguro), quiero ver qué pinta tiene *Final Fantasy XV* (se dicen tantas cosas que no sabes qué pensar) y me apetece un montón ver cómo siguen *Just Cause 3*, el nuevo *Hitman*, *Deus Ex Mankind Divided*... Sony no tendrá este año conferencia previa, porque le pilla demasiado cerca del E3 y en Los Ángeles echó toda la carne en el asador. A mí me da igual, porque para cuando regrese espero pasar un poquito de miedo con *Until Dawn*, en plan aperitivo antes de *Metal Gear Solid V* y Mad Max (estos me los llevaba yo de vacaciones). Además, por muchas ganas que tenga de echarle el guante a *Uncharted 4* (y os garantizo que son muchas), prefiero no ponerme nerviosa todavía, que la cosa va para largo y me queda mucho que jugar en la recta final de este 2015.

Es verdad que este año estoy un poco mohína, porque tengo un hueco libre en la maleta. Yo, que soy muy de portátiles, siempre me llevo mi PS Vita de paseo, aunque este año me lo estoy pensando... Ya sé que no le faltan juegos, pero es que no hay ninguno que me llame de verdad la atención. Quizá si no acabara de jugarme *Resident Evil Revelations 2* en PS4... Tendría que hacer como con los libros, que me los voy reservando para verano. Aunque, ahora que me acuerdo, tengo apartados varios juegos de PlayStation Plus. No se me ocurre mejor manera de celebrar el quinto aniversario de este servicio que dándoles cera a los juegos gratuitos... Eso sí, no me la pienso llevar a la playa, aunque es mejor que no se me olvide el protector solar... Ay, qué mal tengo la cabeza. Espero volver con las ideas ordenadas y con el disco duro limpio, que nos espera un otoño tan calentito que casi (sólo casi), me dan ganas de saltarme el veraneo...

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

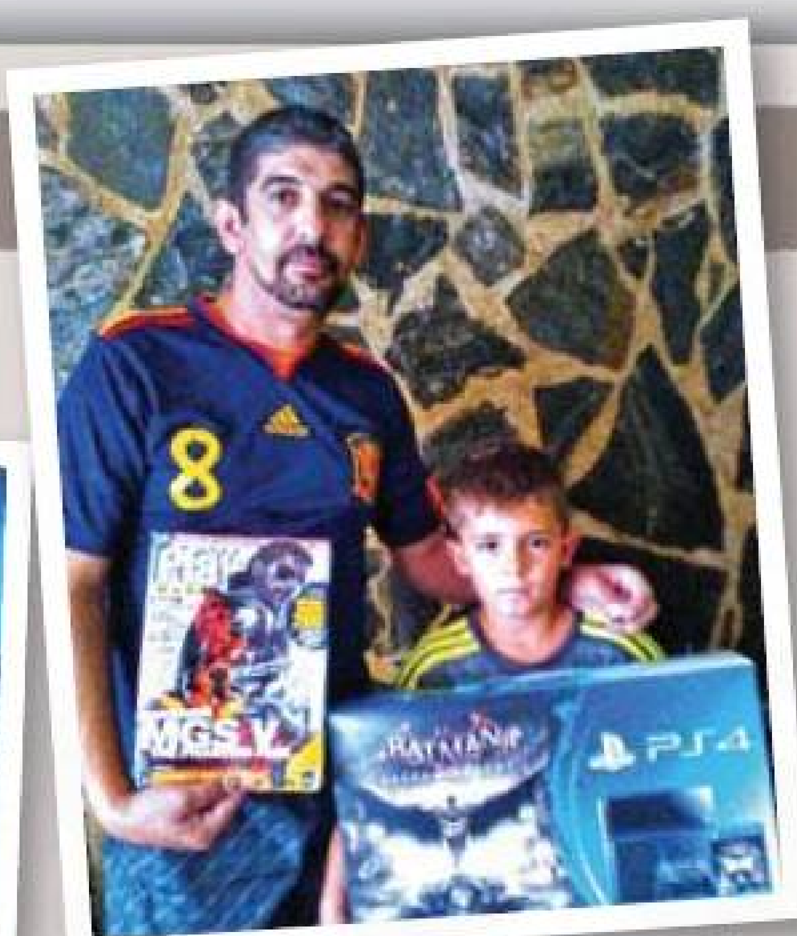
Este mes nos ha dado tiempo... a cumplir unas cuantas promesas, cubrir la Gamescom de Colonia e irnos de vacaciones. ¿Os parece poco?



Sonia es una mujer que cumple sus promesas y, como os ha dicho en el editorial, cuando acabó de escribirlo se fue a la playa. ¡Menuda envidia!



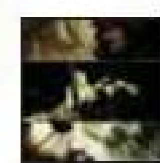
Rafa Aznar también se va de vacaciones aunque antes le mandamos a la Gamescom de Colonia. Allí probó todos los juegazos.



Y hablando de cumplir promesas, aquí posan los afortunados ganadores del reto Playmania #200. Su premio es una PS4 con *BAK*, aunque no salgan muy sonrientes...

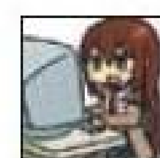
Lo que nos habéis dicho...

De corte retro



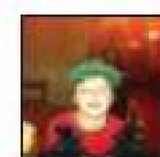
@CristinaPrez2
¡Qué guía más jodidamente buena! *Resident Evil 4* en el número 83 de @revisplaymania La tengo hasta plastificada.

Con fundamento



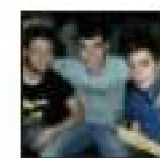
@Kurisu_W
@revisplaymania El remake de #FFVII es a #PS4 lo que la mermelada a las tostadas... Y lo sabéis..

Creativos



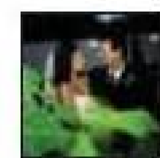
@HermiProGamer
@revisplaymania tenían que inventar un alargador de 5 Km para llevarte la consola a la playa!

Entusiasmo contagioso



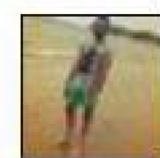
@RichiRock8
Bien, confirmo con la 201 que los chicos y chicas de @revisplaymania están tan ansiosos de *Uncharted* como yo, entre ese y MGSV buff...

Comodones ;-)



Antonio Ildefonso
Hoy me ha traído el cartero Playmanía 201. Maravilla esto de ser suscriptor.

Todo bonito, bonito



@antOniO
Redecorando. Modo Bricomanía On @revisplaymania.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania

SUMARIO #202 Play mania



» **Uncharted 4.** El cazatesoros más famoso de PlayStation volverá por sus fueros con un aventura de acción que promete ser de lo mejorcito.



» **Project Morpheus.** La "realidad virtual" de Sony comienza a ser una realidad. Aquí están los primeros juegos.



» **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain.** Un avance que seguro que te pondrá los dientes largos...

» ACTUALIDAD 06
Las últimas noticias, rumores, primeras imágenes...

» OPINIÓN 14
Los expertos de Playmanía, Alberto Lloret y Daniel Acal, opinan sobre el mundo del videojuego.

» REPORTAJES 16
II Premios PlayStation 16
Mad Max 18
Otros futuros imperfectos 22
Uncharted 4 28
El retorno de Dragon Quest 32
Project Morpheus 36

» NOVEDADES 41
God of War III: Remasterizado (PS4) 42
Final Fantasy XIV: Heavensward 44
Red Goddess: Inner World 46
Rocket League 48
Skulls of the Shogun 49
Godzilla 50
Trials Fusion: Awesome Max Ed. 51
The Vanishing of Ethan Carter 52
Tembo: The Badass Elephant 53
Journey 54
Deception IV 55
Hyperdimension Neptunia RE;Birth 3 56
Hatoful Boyfriend 57

» CONSULTORIO 58
Resolvemos todas tus dudas referidas al universo PlayStation.

» GUÍA DE COMPRAS ... 62
Los mejores juegos del catálogo de PS3, PS4, PS Vita y PS Store, comentados y puntuados.

» AVANCES 68
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain 68
Saint Seiya Soldiers' Soul 70
Gauntlet Slayer Edition 71
Until Dawn 72
Tearaway Unfolded 73
One Piece Pirate Warriors 3 74
Dishonored Definitive Edition 75
Disney Infinity 3.0 76

» RETROPLAY 78
En este Retroplay repasamos la historia de la saga rolera *Tales of*

REPORTAJE
PÁGINA 18
EN PORTADA
Mad Max
¿Sobrevivirás en el páramo de este "sandbox" que firmaría orgulloso el mismísimo George Miller?

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

- Mafia III 6
- PES 2016 8
- Final Fantasy XV 8
- Tony Hawk´s Pro Skater 5 9
- Homefront: The Revolution 9
- Call of Duty Black Ops III 27
- Cyberpunk 2077 27
- Deception IV 55
- Deus Ex Mankind Divided 23
- Dishonored Definitive Edition 75
- Disney Infinity 3.0 76
- Dragon Quest Heroes 32
- Fallout 4 22
- Final Fantasy XIV Heavensward 44
- Gauntlet Slayer Edition 71
- God of War III Remasterizado 42
- Godzilla 50
- Hatoful Boyfriend 57
- Horizon: Zero Dawn 26
- Hyperdimensions Neptunia RE; Birth 3: V Generation 56
- Journey 54
- Mad Max 20
- Magic Duels: Orígenes 10
- Metal Gear Solid V 68
- Mirror's Edge Catalyst 24
- One Piece Pirate Warriors 3 74
- Pro Evolution Soccer 2016 6
- Red Goddess Inner World 46
- Rocket League 48
- Saint Seiya: Soldiers' Soul 70
- Skulls of the Shogun 49
- Tearaway Unfolded 73
- Tembo: The Badass Elephant 53
- The Technomancer 24
- Trials Fusion: Awesome Max Ed. 51
- Uncharted 4 28
- Until Dawn 72
- Vanishing of The Ethan Carter 52

Agenda PlayStation

DEL 1 DE AGOSTO AL 15 DE SEPTIEMBRE

Aunque agosto no sea el mes con más lanzamientos del año, si sumamos los de septiembre la cosa se pone calentita de verdad. Más vale que ordenéis vuestras prioridades, porque el mes que viene os vais a encontrar si saber qué juego elegir. A menos, que planifiquéis antes...



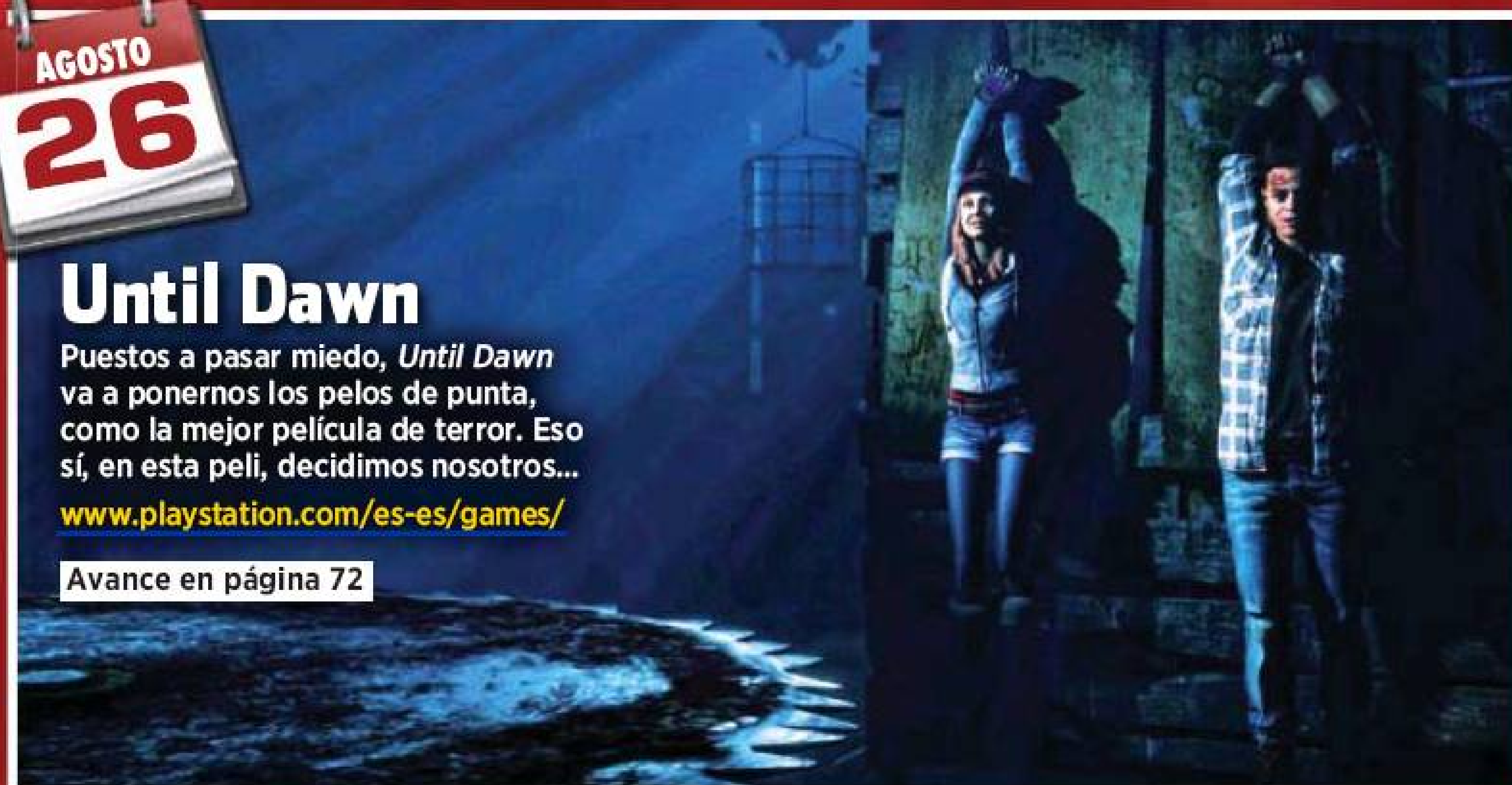


Resident Evil Revelations 2

La aventura de terror que ya se puso a la venta en PS4, se estrena ahora en PS Vita, sólo en formato descargable.

www.capcom.co.jp/rev2/index.php?la=es





Until Dawn

Puestos a pasar miedo, *Until Dawn* va a ponernos los pelos de punta, como la mejor película de terror. Eso sí, en esta peli, decidimos nosotros...

www.playstation.com/es-es/games/

Avance en página 72





Metal Gear Solid V Phantom Pain

El último *Metal Gear* de Kojima se adivina como uno de los juegos más importantes de los últimos años. Atentos.

www.konami.jp/mgs5/

Avance en página 68





Mad Max

Una aventura post-apocalíptica que no tiene nada que ver con la última película, pero es igual de espectacular.

www.madmaxgame.com/

Reportaje en página 18

4 DE AGOSTO MARTES
- Galak-Z: The Dimensional · PS4 (PSN)
- Sword Art Online: Re: Hollow Fragment · PS4 (PSN)
- Sumerged · PS4 (PSN)

11 DE AGOSTO MARTES
- Everybody's Gone to the Rapture · PS4 (PSN)
- Goat Simulator · PS4/PS3 (PSN)

18 DE AGOSTO MARTES
- Volume · PS4 (PSN)
- Resident Evil Revelations 2 · PS Vita (PSN)

21 DE AGOSTO VIERNES
- Risen 3: Titan Lords - Enhanced Edition · PS4

26 DE AGOSTO MIÉRCOLES
- Until Dawn · PS4

28 DE AGOSTO VIERNES
- Dishonored Definitive Edition · PS4
- Gauntlet: Slayer Edition · PS4
- Lost Dimensions · PS3/PS Vita (PSN)
- One Piece: Pirate Warriors 3 · PS4/PS3/ Vita
- Onechanbara Z2: Chaos · PS4

1 DE SEPTIEMBRE MARTES
- Metal Gear Solid V: The Phantom Pain · PS4/PS3

4 DE SEPTIEMBRE VIERNES
- Danganronpa Another Episode: Ultra Despair Girls · PS Vita
- Disney Infinity 3.0: Play Without Limits · PS4/PS3
- Mad Max · PS4

9 DE SEPTIEMBRE MIÉRCOLES
- Tearaway Unfolded · PS4

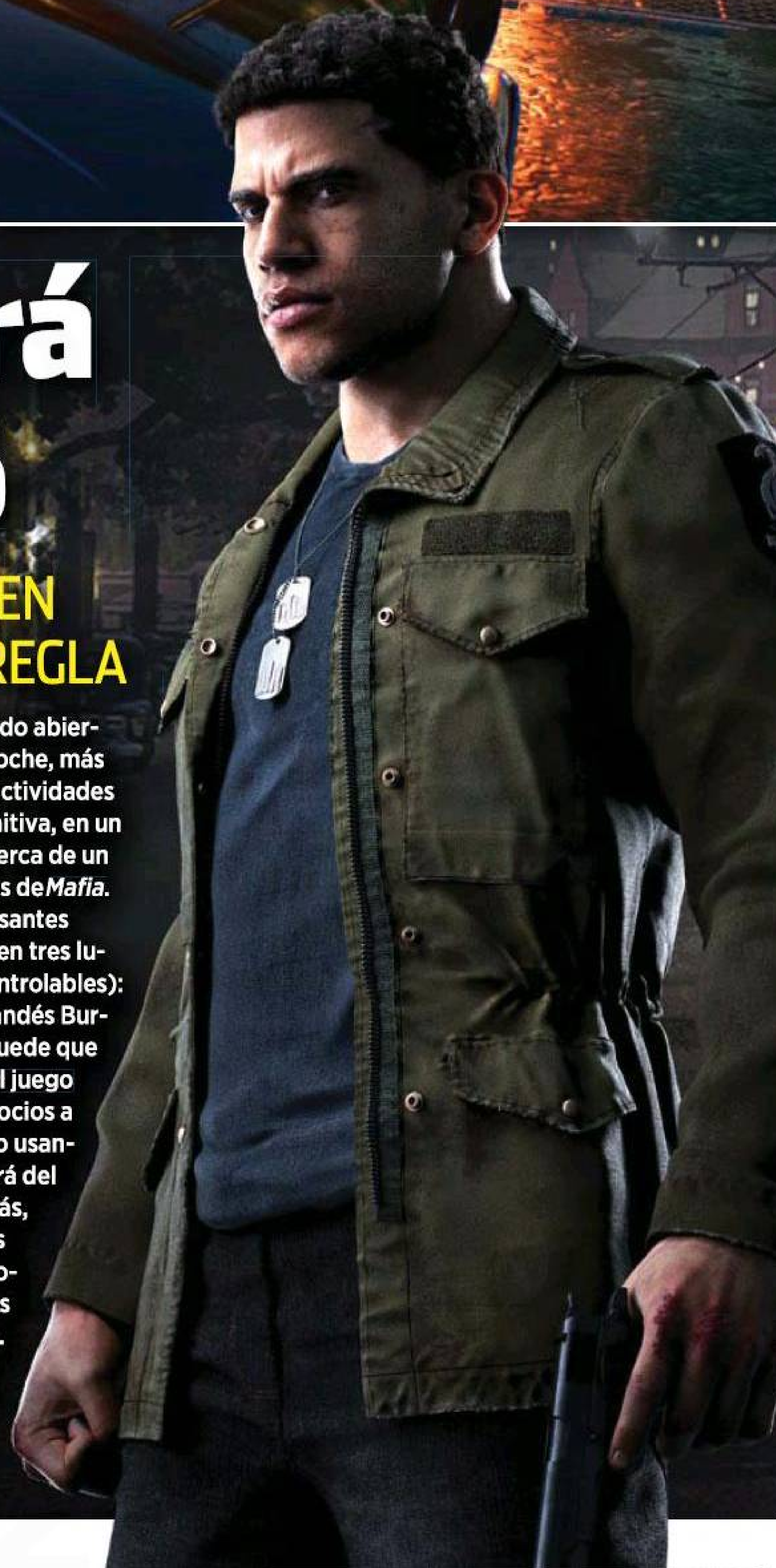
Mafia III será una aventura de acción en la que manejaremos a Lincoln Clay, un ex combatiente de la guerra de Vietnam con muchas ganas de venganza.

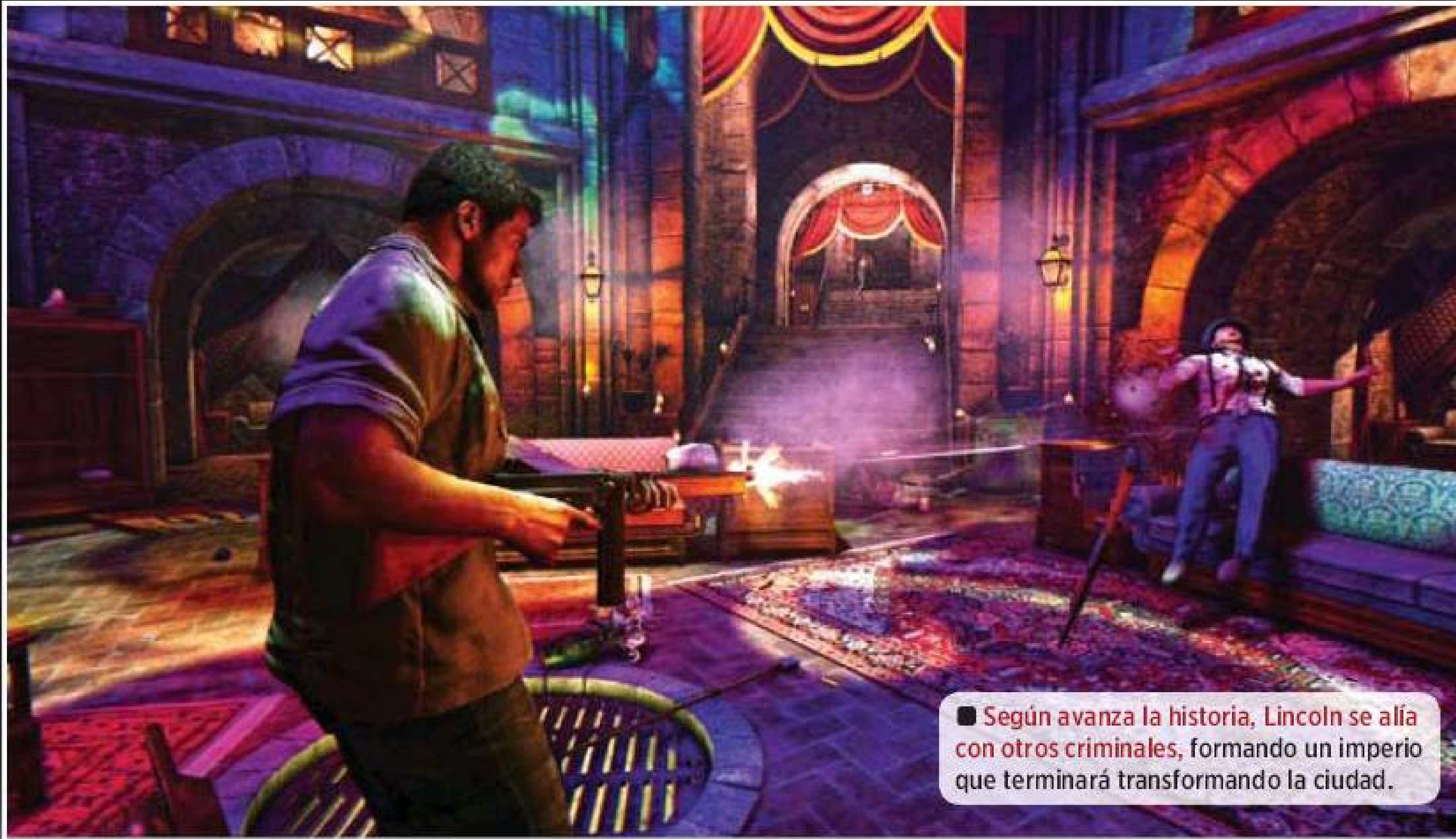
MAFIA III | PS4 | 2K GAMES | AVENTURA DE ACCIÓN | 2016

Mafia III llegará a PS4 en 2016

SE AMBIENTARÁ EN **NUEVA ORLEANS** EN 1968 Y SERÁ UN "SANDBOX" EN TODA REGLA

Ha sido una de las más gratas sorpresas de la pasada Gamescom. Durante la feria celebrada en la ciudad alemana de Colonia, 2K Games ha anunciado que *Mafia III* saldrá en PS4 en 2016. Lo está desarrollando un nuevo estudio llamado Hangar 13, liderado por Haden Blackman (que ya ha estado al frente de otras superproducciones como *Star Wars: El Poder de la Fuerza*).
Ambientado en Nueva Orleans en el año 1968 (un época clave en Estados Unidos tras la polémica guerra de Vietnam, el movimiento "hippie", los conflictos raciales...), *Mafia III* nos pondrá en la piel de Lincoln Clay, un veterano de la guerra de Vietnam que regresa con su "familia". Huérfano desde pequeño, Lincoln encuentra la familia que nunca tuvo en la mafia negra de la ciudad. Pero cuando llega se encuentra con que han sido traicionados y asesinados por la mafia italiana. A partir de ahí, su único motor será la venganza, comenzando así una guerra brutal contra los italianos, lo que altera el equilibrio de poder en los bajos fondos de Nueva Orleans. Sus creadores han prometido un "auténtico mundo abierto", con más misiones a pie o en coche, más tareas secundarias, más tipos de actividades delictivas... Más variedad, en definitiva, en un desarrollo que parece estar más cerca de un *GTA* de que las anteriores entregas de *Mafia*. Eso sí, también contará con interesantes ideas propias. Lincoln se apoyará en tres lugartenientes muy distintos (no controlables): la afroamericana Cassandra, el irlandés Burke y el italoamericano Vito (que puede que te suene si jugaste a *Mafia II*). En el juego podremos arrebatar distintos negocios a nuestros enemigos (por la fuerza o usando el sigilo) y su gestión dependerá del lugarteniente que elijamos. Además, nuestro protagonista mejorará sus habilidades en base a estas decisiones (por ejemplo, con Vito mejoras tu capacidad como francotirador). Y ojo que según cómo actúemos nuestra relación con ellos puede cambiar. Y todo bajo un apartado gráfico sensacional.




Según avanza la historia, Lincoln se alía con otros criminales, formando un imperio que terminará transformando la ciudad.






Sus responsables aseguran que será más variado que *Mafia II*, más abierto y con muchas más cosas para hacer. Nos alegramos.



Nos apoyaremos en tres lugartnientes que nos ayudarán en ios negocios y gracias a los que mejoraremos nuestras habilidades.

EL TERMÓMETRO



SUBEN

LA GAMESCOM 2015, EN PLENA FORMA
La feria alemana se consolida como la más importante a nivel europeo para profesionales, con anuncios de la talla de *Mafia III* y prácticamente todas las compañías "sacando músculo".

DESTINY Y SU LEGIÓN DE JUGADORES
Activision ha anunciado que *Destiny* ya suma más de 20 millones de jugadores. La cifra de horas jugadas desde su salida en septiembre de 2014 asciende a 2.000 millones, lo que nos deja una media de 100 horas por usuario.

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN
El broche de oro para cerrar una saga legendaria bien se merece una mención aquí. Menos mal que los problemas que afloraron en los últimos coletazos de su desarrollo no parecen haber afectado al juego, al menos de forma decisiva.

BAJAN

KONAMI Y SU "FUNCIONAMIENTO"
Si nos creemos el contenido de un artículo publicado en el periódico japonés Nikkei, supuestamente Konami no trata con la debida corrección a algunos de sus empleados. En el momento de escribir estas líneas, la compañía no se ha pronunciado sobre este artículo.

LAS EXCLUSIVAS DE SONY PARA PS4
Con la máquina petándolo en todo el mundo (casi 24 millones de consolas vendidas; 10 millones más que Xbox One) seguimos pensando que a PS4 le falta un mayor apoyo interno de Sony con exclusivas de peso como nuevas entregas de *God of War*, de *Gran Turismo*... ¿Será la calma que precede a la tempestad?

EL INCIERTO FUTURO DE *DEAD ISLAND 2*
Hace unas semanas supimos que, debido a diferentes puntos de vista, Yager y Deep Silver "han roto" y el estudio alemán se ha desvinculado del desarrollo de *Dead Island 2*. No sabemos qué pasara ahora con este juego que llegó a ser portada en Playmanía...





PES contraatacará este año con una jugabilidad más pulida y la licencia de la Eurocopa 2016.



El ángulo de cámara se ajustará dinámicamente, al más puro estilo televisivo.



Por primera vez en la saga, se podrá elegir entre diversas celebraciones al marcar un gol.

Al ataque con todo para ganar el partido

PES 2016 | PS4 / PS3 | KONAMI | 17 DE SEPTIEMBRE

Tras muchos años de sinsabores, el año pasado *Pro Evolution Soccer* sentó las bases para su resurrección, coincidiendo con su debut en PS4. Sabiendo que esa base era ya buena para trabajar sobre ella, este año el PES Team la ha tomado como punto de partida, puliendo diversos aspectos para tratar de recuperar, de una vez por todas, el trono de la simulación futbolística. Coincidiendo con la Gamescom, el estudio anunció que Álvaro Morata acompañará a Neymar en la portada y que el juego tendrá la licencia de la Eurocopa 2016, todo un logro, pues no hay que olvidar que EA Sports la tenía desde hace mucho.

Nosotros hemos probado una versión muy cercana a la final y nos ha dejado un gran sabor de boca, merced a la importante mejoría en las animaciones, que se dejará sentir en los centros, los regates en corto o los forcejeos (estos últimos siguen siendo un poco toscos, pero se ha dado un paso adelante). Otra de las mejoras que se han introducido, limitada a PS4, es la opción de importar escudos o colores para paliar los problemas de licencia. Hay partido.









Final Fantasy XV volverá a mezclar lo medieval con lo "tecnológico". Estéticamente es algo extraño, aunque tiene algo que nos gusta...

FINAL FANTASY XV | PS4 | SQUARE ENIX | SIN CONFIRMAR

Final Fantasy XV cumple sus promesas

Seguramente para no quitarle protagonismo al megatón que fue el anuncio del remake de *Final Fantasy VII* en el pasado E3, además de otros juegazos de relumbrón como *Kingdom Hearts III*, Square Enix decidió no mostrar *Final Fantasy XV* en la feria de Los Ángeles. Eso sí nos prometieron que en la Gamescom tendríamos noticias de este bombazo... y así ha sido. Mediante un emotivo y poco revelador trailer llamado "amanecer" hemos visto a Regis (el padre de Noctis) y a él mismo, en un "flashback" 15 años antes de que el juego arranque. Y ya sabéis cómo arranca, con la invasión de las fuerzas de Niflheim que arrasan la ciudad de Lucis para tomar el control de su poderoso cristal. Nuestro héroe Noctis, junto a sus tres amigos Prompto, Ignis y Gladiolus, iniciará un viaje en busca de Lunafreya, princesa de Tenebrae. ¿Lograrán juntos derrotar a los invasores? ¿Y será en 2016? Esperemos que sí...

Los combates serán bastante ágiles gracias a un sistema que, os lo avisamos, no gustará a todo el mundo. Y no faltan los jefes finales.



TONY HAWK'S PRO SKATER 5 | PS4/PS3 | ACTIVISION | 29 DE SEPTIEMBRE

El astro del skate vuelve con novedades y nostalgia

Ya hemos probado *Tony Hawk's Pro Skater 5* y hemos comprobado que, efectivamente, la intención de Robomodo, es que su jugabilidad esté cerca las míticas entregas de hace años. También probamos la herramienta para crear nuestros propios parques de patinaje, que podremos compartir. Y tendrá Online, con hasta 20 jugadores en el mismo "skatepark" Eso sí, gráficamente nos dejó un poco fríos....



Será un simulador de skate con patinadores reales como Tony Hawk, su hijo Riley, Leticia Bufoni...



Si el primer *Homefront*, quería ser un *Call of Duty*, este shooter aspuesta por lo contrario...

HOMEFRONT: THE REVOLUTION | PS4 | DEEP SILVER | PRIMAVERA 2016

Lidera la revolución en el nuevo *Homefront*

Guerra de guerrillas. Esto es lo que quieren que practiquemos los chicos de Dambuster en *Homefront: The Revolution*, un shooter diferente (o, como dicen sus creadores "inteligente") que, tras un tortuoso desarrollo, a tenor de lo visto parece que va por buen camino. La acción nos traslada a una Philadelphia completamente tomada por las fuerzas de ocupación coreanas. con sus drones de vigilancia, sus patrullas blindadas... Sin ser nunca un "supersoldado" a lo *Call of Duty*, nuestro objetivo será ir comiéndoles el terreno poco a poco, desde las sombras, ganando apoyos para nuestra causa. Habrá que actuar con cautela y ser rápidos y listos, aprovechar las peculiaridades del terreno, etc. En cuanto a las armas, podremos crear nuestras propias combinaciones de artillería gracias a diferentes piezas que se montan sobre una base. Podemos ir consiguiendo estos nuevos componentes a medida que avancemos en la campaña, que promete ser más importante que en el primer *Homefront*. Eso sí, también habrá multijugador PvP y cooperativo.



Se desarrolla en Philadelphia, en un escenario amplio dominado por las fuerzas invasoras.



Tendrá multijugador Online competitivo y cooperativo. Pronto nos darán más detalles.

EN POCAS PALABRAS

LANZAMIENTO

MEGAMAN NO PASA DE MODA

El **25 de agosto** se pondrá a la venta exclusivamente en formato digital ***Megaman Legacy Collection***, que recopila sus **seis entregas** más clásicas con **material gráfico inédito** y todas las bandas sonoras (podremos reproducir **más de 100 canciones** en total). Y sus creadores aseguran que han logrado un acabado HD pero respetando la estética de 8 bits. **Costará 14,99 euros.**

ANUNCIO

ATACA A LOS TITANES EN PS4

Era cuestión de tiempo que **"Ataque a los Titanes"**, uno de los **manganimes más populares** del momento, llegara a nuestras consolas. Y los encargados de plasmar estas desiguales batallas entre los **enormes titanes** y los soldados humanos son los chicos de **Omega Force. Saldrá en PS4, PS3 y PS Vita.**



ANUNCIO

¡PIEZAS DE LEGO, UNÍOS!

Warner anuncia que ***LEGO Marvel Vengadores*** saldrá el **29 de enero en PS4, PS3 y PS Vita.** Disfrutaremos de las **dos películas** de Los Vengadores con el planteamiento característico de los LEGO, desarrollado de nuevo por TT Games.

ANUNCIO

LOEB: TRATA DE ARRANCARLO

Sébastien Loeb, el **piloto de rally** más laureado de la historia pondrá nombre a un nuevo juego para **PS4** que ofrecerá más de **300 km de carreteras**, con varias modalidades, entre las que destacarán los tramos en solitario y las carreras de "rally cross". **Ofrecerá más de 50 coches**, desde reliquias hasta modelos actuale de marcas como **Citroen, Renault, Mitsubishi, Peugeot...**



RUMOR

¿QUÉ PASA CON *RIME* Y SONY?

En el momento de cerrar este número, corría un rumor sobre un posible "desencuentro" entre **Sony y Tequila Works**, los autores del **prometedor *Rime***. Pero desde el estudio madrileño desmienten que haya problema alguno y afirman que siguen volcados en su desarrollo... que **aún no tiene fecha de salida confirmada.**

ANUNCIO

"STAR WARS" SÍ QUE PILOTA

En la conferencia de **EA** en la **Gamescom, DICE** mostró el modo **Fighter Squadron**, una modalida que nos permitirá disfrutar de combates aéreos para **20 jugadores**, pilotando naves como **X-Wing, Tie Fighter, Tie Bomber o... ¡el Halcón Milenario!**



LANZAMIENTO

EL RETORNO DEL FRANCOTIRADOR

En la pasada Gamescom tuvimos la ocasión de ver, a puerta cerrada, una demo de ***Sniper Ghost Warrior 3.*** Manejando a nuestro francotirador, nos sumergiremos en distintas misiones en **Europa del Este** en un escenario abierto (podemos incluso pilotar algún vehículo) y con multijugador. **Saldrá el año que viene para PS4.**

LANZAMIENTO

EDICIÓN ESPECIAL REMASTERIZADA

Sony anuncia **una exclusiva edición especial de *Uncharted: The Nathan Drake Collection***, que contará con **caja metálica**, una colección de pegatinas y un libro de arte llamado **The Art of Uncharted Trilogy**. En él se encontraremos una selección de **conceptos de diseño** de los tres títulos.



¿QUÉ PASA CON...?

... el análisis de *MGSV: The Phantom Pain*?

Por fechas no hemos llegado a tiempo para incluir el análisis de *MGSV* en este número. Lo podréis leer en el siguiente y, como compensación, intentaremos regalar la guia completa del juego. ¡Que seguro que no os viene nada mal!

... *Resident Evil Revelations 2* para Vita?

Se anunció en su día y nunca más se supo de él... hasta ahora, que casi lo tenemos encima. En el próximo número lo analizaremos y os lo contaremos todo.



... el rumoreado *Final Fantasy XII HD*

Hace unas semanas sono con fuerza el rumor de que Square Enix planeaba una remasterización HD" de *FF XII*, algo que resultaba muy creíble teniendo en cuenta cómo está el patio y que ya lo hizo con *FFX/X-2*. No obstante, después la compañía lo desmintió. Veremos...

... el "remake" del mítico *Resident Evil 2*?

Distintos rumores apuntan a que Capcon podría estar preparando un "remake" del clásico *Resident Evil*, algo parecido a lo que en su día hicieron con el primero para GameCube, que años después lo vimos en HD para PS4. ¡Ojalá sea cierto!

... la versión PS4 de *Rise of the Tomb Raider*?

Como ya sabíamos aunque no terminaban de dejarlo claro, la exclusiva de *Rise of the Tomb Raider* para las consolas de Microsoft es temporal, concretamente por un año. Eso quiere decir que Lara volverá a PS4... a finales de 2016.





MAGIC DUELS ORÍGENES | PS4 | WIZARDS OF THE COAST | CARTAS | YA DISPONIBLE

Magic se reinicia en PS4 con *Duels: Orígenes*

El famoso juego de cartas llega a PS4 en versión "free to play" y con armas para seducir tanto a veteranos como a novatos en estas lides.

El pasado mes de julio Wizards of the Coast y Hasbro lanzaron *Magic Duels: Origins*, un juego de cartas que promete revitalizar la conocida franquicia al mismo tiempo que intenta hacerla accesible para los potenciales nuevos jugadores. Es un reinicio a todos los efectos, tanto a la hora de jugar (con un fenomenal tutorial perfectamente integrado que te enseñará paso a paso a contruir tu mazo si acabas de llegar o te mostraá cómo mejorar tus habilidades si eres un jugador experimentado) como desde el punto de vista argumental. De hecho. la idea es que contruyas tu propio mazo y lo mejores a medida que vas conociendo la historia de los Planeswalkers, los cinco personajes más icónicos de Magic. Y podrás hacerlo enfrentando tu mazo contra la IA (que se adaptará a nuestro nivel), como contra otros jugadores Online, además de un nuevo modo multijugador que nos permitirá jugar junto a un amigo (tanto en local como Online) contra otros dos oponentes. Y lo mejor de todo es que no tendremos que hacer ningún desembolso inicial para empezar a jugar, ya que *Magic Duels: Orígenes* llega en formato "free to play" y recibiremos 250 cartas para empezar a jugar de forma completamente gratuita. Podremos mejorar nuestro mazo a base de ganar combates en el juego o... con micropagos. Es decir, comprándonos cartas con dinero real como haríamos en la versión física de Magic. Obviamente, el que paga accederá antes a las mejores cartas, pero con tiempo y esfuerzo se puede disfrutar de *Magic Duels: Orígenes* sin soltar un euro... aunque acabarás picando.



El tutorial se adapta a nuestros conocimientos y logra que nuestro aprendizaje sea divertido. Progresarás rápido.



Ofrecerá batallas individuales contra una IA que se adapta a tu nivel y por supuesto épicas partidas Online.

Otros juegos de cartas "consoleros"

Salvo contadas excepciones, los juegos "de cartas" en consola nunca han sido demasiado populares. Algunos de ellos han tratado de alcanzar el éxito llegando bajo el paraguas de franquicias conocidas... pero ni por esas. Y si además requien extras como periféricos especiales, más difícil todavía.



Los dos *Metal Gear Ac!d* no gustaron aquí. El segundo traía unas gafas para verlo en 3D.



The Eye of Judgment en PS3 usaba un tablero, una cámara para RA y cartas físicas.

MAGIC THE GATHERING: UN FENÓMENO QUE SIGUE VIVO

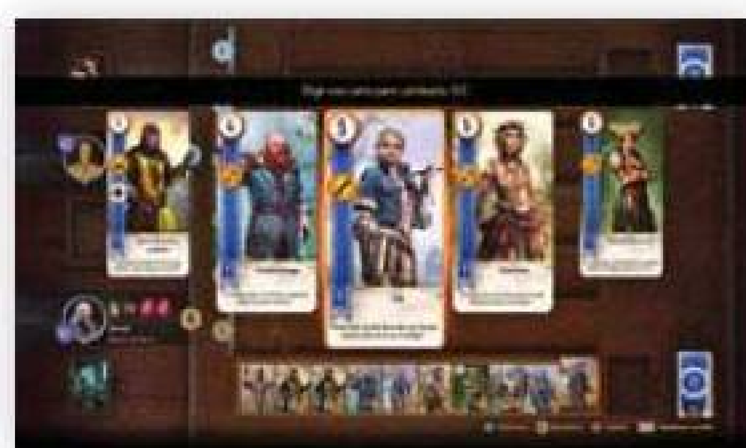
Magic: El Encuentro es un juego de cartas creado en 1993 por un profesor de matemáticas llamado Richard Garfield. En cada partida el objetivo es derrotar a nuesto oponente usando los poderes, criaturas mágicas ,artefactos, etc que tengamos en nuestro mazo previamente configurado. Su adictivo sistema de juego y el componente "coleccionismo" hicieron que fuera todo un éxito que perdura hasta hoy.




Ofrecerá un nuevo modo multijugador que permite que dos amigos (en la misma consola) jueguen contra otros dos.


Nada más empezar, nos dan 250 cartas de forma gratuita. Mejoraremos el mazo con la experiencia... o comprando más.


Uncharted: Lucha por el Tesoro pasó totalmente desapercibido en PS Vita.


Hay juegos de cartas como extra dentro de otro juego, como el Gwynt en *The Witcher III*.


FIFA Ultimate Team es uno de los modos de juego más adictivos dentro de los *FIFA*.

EL QUIOSCO

REVISTA OFICIAL NINTENDO
» 3,50€ » YA A LA VENTA

30 ANIVERSARIO DE SUPER MARIO BROS.

Los chicos de la Revista Nintendo se vuelcan este mes con **el cumpleaños del mítico *Super Mario Bros.***: reportaje sobre el nacimiento del juego, felicitaciones de los lectores y todos sobre ***Super Mario Maker***, el futuro éxito de Wii U. Además, reportaje **#masmadera3DS** con los próximos bombazos de la portátil como el nuevo ***Dragon Ball***, análisis de ***Little Battle eXperiencie*** y las imprescindibles secciones de *Inazuma Eleven Go*, *Pokémon* y *Splatoon*.



HOBBY CONSOLAS
» 2,99€ » 21 DE AGOSTO

¡PRIMER ANÁLISIS DE MGS V THE PHANTOM PAIN!

Hobby Consolas no cierra por vacaciones en verano, ni mucho menos. En su revista de agosto publican el análisis más esperado del momento: ***Metal Gear Solid V: The Phantom Pain***. Además, han preparado un número de lo más interesante en el que encontraréis reportajes sobre el resurgir de **Xbox One** (con juegos como ***Quantum Break***, ***Crackdown 3*** y ***Scalebound***), la primera partida a ***Until Dawn***, o los últimos datos sobre el nuevo ***Doom***. También celebran los aniversarios de **Super Mario Bros.** y la consola **Neo Geo**, y regalan un póster doble.



ENTREVISTA A...
JASON GRAVES

"Componer para *Until Dawn* ha sido como trabajar en una peli"

Este compositor lleva 22 años creando ambientes sonoros para películas y videojuegos y aquí nos cuenta cómo ha sido su último trabajo, *Until Dawn*.

La música en los videojuegos siempre ha sido importante, pero en los últimos años se ha convertido en una protagonista más, al nivel de una buena puesta en escena o unos gráficos a la altura de la historia. La música es tan importante en los videojuegos como en el cine y buen ejemplo es Jason Graves, un compositor que ha demostrado con sus producciones lo que una banda sonora puede aportar a una historia.

¿Hasta qué punto crees que es importante la música para provocar terror al jugador en un juego como *Until Dawn*?
Realmente creo que la música es fundamental para que un juego de terror funcione. ¡Es clave para mantener la tensión! Logra que el jugador esté en vilo, preguntándose qué habrá a la vuelta de la esquina, qué va a ocurrir a continuación... Una escena en un juego de terror no es tan efectiva si la música no la acompaña correctamente. Puede ser todo lo espeluznante que quieras, pero la música es la que realmente hace aflorar nuestros miedos más profundos.

***Until Dawn* es un "survival horror" que se inspira claramente en los "slashers", lo que aquí llamamos pelis de terror adolescente. ¿Estas influencias se notan en la banda sonora?**
Efectivamente, en el juego hay muchos homenajes a los grandes clásicos de este tipo de cine de terror. Mi trabajo ha sido recogerlos y darles mi propia interpretación.

¿Te has inspirado en este tipo de cine para componerla?
Realmente no necesité buscar la inspiración en películas, porque todo lo que necesitaba estaba en el juego. Lo único que tenía que hacer era visualizarlo. El mundo que plantea *Until Dawn*, su historia, sus mitos, la riqueza de sus personajes, su atmósfera... En realidad todo estaba allí, así que fue muy fácil inspirarse.

Por su estructura y tipo de desarrollo, *Until Dawn* en cierto modo nos deja la sensación de estar ante una película o incluso una serie de televisión. ¿Cómo se conjuga esa intención por parte de sus creadores con las "necesidades musicales" que exige un videojuego?
Until Dawn es un juego muy, muy cinematográfico y sin duda el juego más "scored-to-picture" en los que he trabajado a lo largo de mi carrera. Es decir, que toda la banda sonora ha sido escrita para encajar exactamente con cada plano, con cada escena, todo medido al milímetro. Así que, en este sentido, componer la banda sonora de *Until Dawn* ha sido casi como trabajar para una película.

Hablando de hacer música para pelis y juegos, ¿cuál es la principal diferencie entre componer una banda sonora para un película y hacerlo para un videojuego?
Pues en este caso la mayor diferencia es la cantidad de música que es necesaria. Por ejemplo, una película de dos horas puede necesitar unos noventa minutos de música. Pero juegos como *Until Dawn* requieren más de diez horas de música para que el resultado final resulte convincente.

> **"La principal diferencia entre trabajar para el cine o para un juego es la cantidad de música. Una película de dos horas puede necesitar 90 minutos de música y *Until Dawn* más de 10 horas."**

¿De qué manera definirías tú la banda sonora de *Until Dawn*?
Definitivamente entra de lleno en el género de terror, con momentos muy dramáticos. Se busca provocar tensión en el jugador, pero también hay algunos temas más "íntimos" para acompañar las relaciones personales entre los distintos personajes, que son muy importantes en el juego.



Tomb Raider ha sido uno de sus últimos trabajo y uno de los que le han granjeado más reconocimiento.



Jason Graves lleva muchos años componiendo y en su carrera hay de todo, aunque se ha especializado en el terror...

» UN COMPOSITOR QUE DA MUCHO JUEGO

Lleva poniendo música a videojuegos películas y series de TV desde 1993.

Este americano ha compuesto para cine y TV, aunque sus mayores éxitos han llegado con los videojuegos. Ha puesto música a más de 50 títulos, ha ganado varios premios, incluidos dos BAFTA con *Dead Space* (banda sonora y uso del audio). Los que hayáis jugado, sabréis el porqué... Entre su vasta producción hay de todo, desde el juego de caza *Cabela's Big Game Hunter* a la versión de *Dora La Exploradora* para PS2 o las versiones para consola de *Los Sims*. Eso sí, donde realmente se nota su talento y su gran formación como músico, en sus producciones más sombrías. Aquí van unos ejemplos:

- Alpha Protocol
- Area 51
- Blazing Angels
- Dead Space (serie)
- Dungeon Siege III
- F.E.A.R. 3
- Jaws Unleashed
- King Arthur
- Marvel Universe
- Murdered
- Resistance (PS Vita)
- Section 8
- The Hobbit
- The Order: 1886
- Tomb Raider (2013)



Gracias a la BSO de *Dead Space* Jason recibió varios premios.

¿Pudiste jugar a alguna versión temprana de *Until Dawn* de empezar a componer? ¿Suelen facilitarte materiales antes de ponerte a trabajar? ¿O empiezas a componer "a ciegas" fiándote de tu instinto, sin apenas referencias?
Antes de comenzar, siempre tengo una idea sobre lo que estoy trabajando. En el caso de *Until Dawn*, contactaron conmigo bastante temprano, casi en los primeros compases del desarrollo, así que en esos momentos no había mucho juego que ver. Pero me facilitaron un montón de arte conceptual y guiones para leer, además de referencias de todos los personajes y otros tipos de materiales sobre el juego. Eso fue más que suficiente para ayudarme a empezar. Tanto, que compuse el tema principal para *Until Dawn* basándome en todos esos materiales que me facilitaron inicialmente. Lo que se puede escuchar en los menús y en las intros de los capítulos es el mismo tema que escribí en los comienzos del proceso de la producción musical.

¿Cuál es la mayor dificultad o el mayor reto que sueles encontrarte a la hora de componer la banda sonora de un juego?
Pues precisamente lo que comentábamos antes. Trabajar en paralelo con el juego, mientras se está desarrollando, muchas veces es complicado. Tienes que usar mucho tu imaginación y tirar de bagaje personal, ya que no hay mucho que mostrar sobre el juego en las primeras etapas de producción. Y a veces es difícil trabajar sin saber exactamente cómo va a ser el juego. Afortunadamente, luego todo resulta mejor de lo esperado. ¡Pero nosotros somos nuestros peores críticos!

En tu larga trayectoria como compositor de música de videojuegos has trabajado en títulos como el último *Tomb Raider*, la serie *Dead Space, F.E.A.R. 3, Murdered: Soul Suspect, The Order 1886*... y ahora *Until Dawn*. ¿Te sientes más cómodo componiendo música para juegos "oscuros", dramáticos o de terror? ¿O no tienes preferencias en cuanto al género?
En realidad el género no me importa demasiado a la hora de componer. Aunque si de mí dependiese preferiría probar cosas diferentes cada vez, tantas como sea posible. Pero sí, si tenemos en cuenta mi trayectoria puedo decir que, definitivamente, hay un innegable "factor de comodidad" si me toca trabajar ahora mismo en producciones de temática "oscura". Después de tantos años trabajando en ello, es normal e inevitable que te acomodes a lo que mejor conoces. En ocasiones pienso que necesitaría trabajar en algo más ligero y "feliz", aunque sólo sea por el mero placer de cambiar de registro y vivir en otro universo musical durante una temporada.

» *UNTIL DAWN:* MELODÍAS PARA PASAR MIEDO

El último trabajo de Jason ha sido la banda sonora para esta aventura exclusiva de PS4, un juego de terror que promete ponernos los pelos de punta. Y es que *Until Dawn* sigue la línea de las películas de terror adolescente, con ocho amigos en una cabaña perdida en la montaña y un asesino en serie que los da caza sin piedad... El juego tiene un enfoque muy cinematográfico y la banda sonora de Jason le sienta como anillo al dedo: en ocasiones es la música la que nos acelerará el pulso.



La música de Jason en *Until Dawn* reforzará la sensación de peligro. Es una BSO muy cinematográfica.



Como en una peli de terror, la música nos alertará cuando vaya a pasar algo... ¿será bueno o malo?

La grandeza por fin ha llegado

Daniel Acal
@daniacal



La grandeza aguarda ("greatness awaits") es el eslogan de PlayStation 4 que tantas veces he citado con ironía en estas páginas y también en la web de hobbyconsolas. Con lo que ha tardado en arrancar la consola en cuanto a juegos, esa frase sonaba un poco como a cachondeo,. Y más cuando los consumidores respondimos casi desde el principio, comprándonos la máquina casi como un acto de fe, sin apenas catálogo que justificara el desembolso.

Pero afortunadamente el panorama ha cambiado en 2015. Para mí el punto de inflexión fue *Bloodborne*. Creo que es el primer juego por el que merece la pena tener una PS4 y si me lo permitís, y hasta la llegada de MGS V para mí sigue siendo lo mejor que tiene la consola. Luego vendría el gigastesco *The Wircher III*, para sin solución de continuidad saltar al batmóvil de *Batman Arkham Knight*. Sobre la última aventura del Caballero Oscuro diré, por cierto, que esperaba más. Mola ser Batman (de hecho, una de las razones por las que molan los videojuegos es porque te permiten ser Batman). Pero no me parece un gran salto cualitativo con respecto a lo visto en la pasada generación. ¿Con el batmóvil tenemos suficiente? Mientras me lo pienso debo terminármelo a toda pastilla (sí, aún no lo he acabado por culpa del brujo), porque el 1 de septiembre llega el juego más esperado por mí en años. Un juego que no sólo va a culminar una de mis sagas favoritas, sino del que también espero que sea un punto de inflexión... y no sólo para su creador.

Efectivamente, *Metal Gear Solid V* será un punto de inflexión en la carrera de Hideo Kojima. Me gustaría decir que es porque cierra por fin su gran obra de forma brillante, pero la realidad es que el futuro de Kojima en Konami parece complicado tirando a negro. Tirando a muy negro si nos creemos el contenido de un reportaje publicado en el periódico japonés Nikkei que desvela cómo trata supuestamente Konami a los empleados con los que no están contentos... Si a eso le sumamos las declaraciones de Rika Murakana (compositora habitual de la saga) que afirma que la raíz del problema está en cuestiones económicas, desde exigencias salariales del propio Kojima hasta supuestos dispendios del creativo japonés en aras de lograr "el mejor juego", pero pasándose de presupuesto (de momento han gastado más 80 millones de dólares en *MGS V*), lo que termino de enfurecer a los directivos de Konami.

Sea como fuere, yo espero que todos estos problemas no afecten a la calidad del juego. Ya habrá tiempo de hablar del futuro de Kojima y de si *MGS V* es la última gran superproducción de Konami. Lo que yo venía a contaros es el "huracán *MGS V*" se va a llevar por delante un par de juegos que, en circuntancias "normales" no pasarían desapercibidos. En primer lugar, me refiero a *Until Dawn*, que sale el 28 de agosto. Reconozco que, debido a sus múltiples cambios que sufrió en su desarrollo, este juego no me olía muy bien. Pero después de verlo con un poco más de calma, lo cierto es que su propuesta ha terminado llamándome la atención. Y qué os voy a decir de *Mad Max*, que sale el 4 de septiembre. Tras esa orgía visual y de acción que es "Fury Road", ¿quién no tiene ganas de sumergirse en un juego que firmaría el propio George Miller y desarrollado por los autores de *Just Cause*? Yo, desde luego, sí. Y muchas.

> **TANTAS VECES HE CITADO CON IRONÍA EL ESLOGAN "GREATNESS AWAITS" QUE, AHORA QUE HA LLEGADO, ME PARECE QUE LO JUSTO ES RECALCARLO.**

Y ahora me diréis: "pues juégatelos después de *MGS V*". Pero es que el 10 de noviembre llega *Fallout 4*, luego *Star Wars: Battlefront*, *Just Cause 3* en diciembre... Todo ello sin contar las "franquicias anuales" (que ahora mismo en mi caso particular se reducen a las futboleras). Y a principios de 2016 el panorama no decae precisamente, con *Dark Souls III*, *Mirror´s Edge Catalyst*... hasta llegar a *Uncharted 4* en primavera.

Creo que no hace falta que me vaya más allá para dejar claro que la "grandeza" que predica el eslogan de Sony ya está aquí. Y curiosamente, sin muchas de sus exclusivas (de momento no sabemos nada de *Gran Turismo*, *God of War* o el próximo trabajo de David Cage). Lo que está claro es que en PS4 la cosa sólo puede ir a mejo,r teniendo en cuenta además el fenomenal parque de consolas que Sony ya tiene establecido a nivel mundial, con cerca de 24 millones de consolas vendidas (10 millones más que Xbox One). Por eso, a los que me escribís quejándoos del poco espacio que concedemos a PS3 en la revista os aconsejaría que, si os lo podéis permitir, deis el salto YA a PS4 porque ahora mismo sí que merece la pena. Al César lo que es del César. Y a Sony, lo que es de Sony.

Fantasmas del pasado

Por mecanismos ajenos a nuestro control, el cerebro de cada uno tiende a retener, conservar y almacenar recuerdos de toda índole, algunos de forma más vívida, intensa y especial que otros. En ocasiones da igual el tiempo que haya pasado, que sean vivencias tristes o felices, porque esos recuerdos están en primera línea, y afloran en nuestra cabeza como si los hubiéramos vivido ayer. Otras veces pueden deberse a un encuentro con otra persona, a la empatía con otros seres humanos y a nuestras propias emociones. O, simplemente, porque esos recuerdos se acaban convirtiendo en un fantasma que nos acompaña y aflora cuando menos te lo esperas. Cada uno tenemos los nuestros.

SIEMPRE QUE CIERRA UN ESTUDIO O QUE UN PROYECTO SE CANCELA, MI FANTASMA VUELVE A ESCENA CON SU INOLVIDABLE MIRADA...

A título personal, a mi me acompaña uno. No recuerdo su nombre, ni mantengo el contacto con él... pero me acuerdo perfectamente de su cara. Y sobre todo de su mirada. Tendría algún año menos que yo por aquel entonces, pero tampoco eran muchos menos. Era un "pipiolo". Lo conocí en un viaje al Reino Unido en el año 2000, con motivo de la presentación de *Rollcage Stage II*, uno de los últimos títulos editados por Psygnosis, antes de ser definitivamente "absorbidos" por Sony y convertirse en el Studio Liverpool. Lo desarrolló ATD (Attention to Detail), un estudio de desarrollo creado por recién licenciados, que estuvo en activo hasta 2002. Recuerdo que el juego no me llamó especialmente la atención: no dejaba de ser un arcade de velocidad en el que la gracia estaba correr por paredes y techos. Pasó sin pena ni gloria por las listas de ventas, como su antecesor.

El caso es que la presentación corrió a cargo de uno de los miembros de ATD. Recuerdo que el tipo me preguntó que qué me parecía el juego. No es una pregunta atípica en los viajes para ver un título en desarrollo. De hecho, no era la primera vez que me la hacían. Ni fue la última. Pero sí era la primera vez en la que parecía que mi respuesta era más importante que en otras ocasiones. Que un feedback positivo era vital para que aquello siguiera en marcha. Que necesitaban "gustar" para que ATD tuviera oportunidades de seguir desarrollando. Lo más triste de todo es que mi impresión no estaba desencaminada.

Recuerdo especialmente la mirada, entre el sufrimiento y la agonía. Como antesala de lo que temían iba a acabar sucediendo, el dolor que supone ver que lo que has construido se viene abajo por culpa de un delicado equilibrio entre los medios de que dispones, los títulos que desarrollas y las ventas que consigues. Sus títulos, en ningún caso, despuntaron en las listas de los más vendidos, ni tampoco destacaron en materia jugable. Aún con todo, *Rollcage* no fue su último juego, aunque quizá sí fue la punzada que les llevó al "desangramiento", a ir perdiendo fuerza, energía y esperanza. Después trabajaron con la licencia LEGO, en *LEGO Racers 2* e incluso diseñaron una atracción para un parque LEGOLAND en Inglaterra, para posteriormente desaparecer.

Desde entonces, siempre que cierra un estudio, que un desarrollador novel no consigue la financiación para desarrollar su idea o que un proyecto se cancela, de forma automática mi fantasma vuelve a escena con su inolvidable mirada, para recordarme que alguien está pasando por un trance similar. Un trance que, como todo en esta vida, es transitorio: siempre queda el consuelo de saber que algunos miembros de ATD, después de una década del cierre de su estudio, siguen en activo, aunque sea trabajando para otros estudios. Porque, como reza el antiguo dicho, cuando se cierra una puerta, siempre se abre una ventana.

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

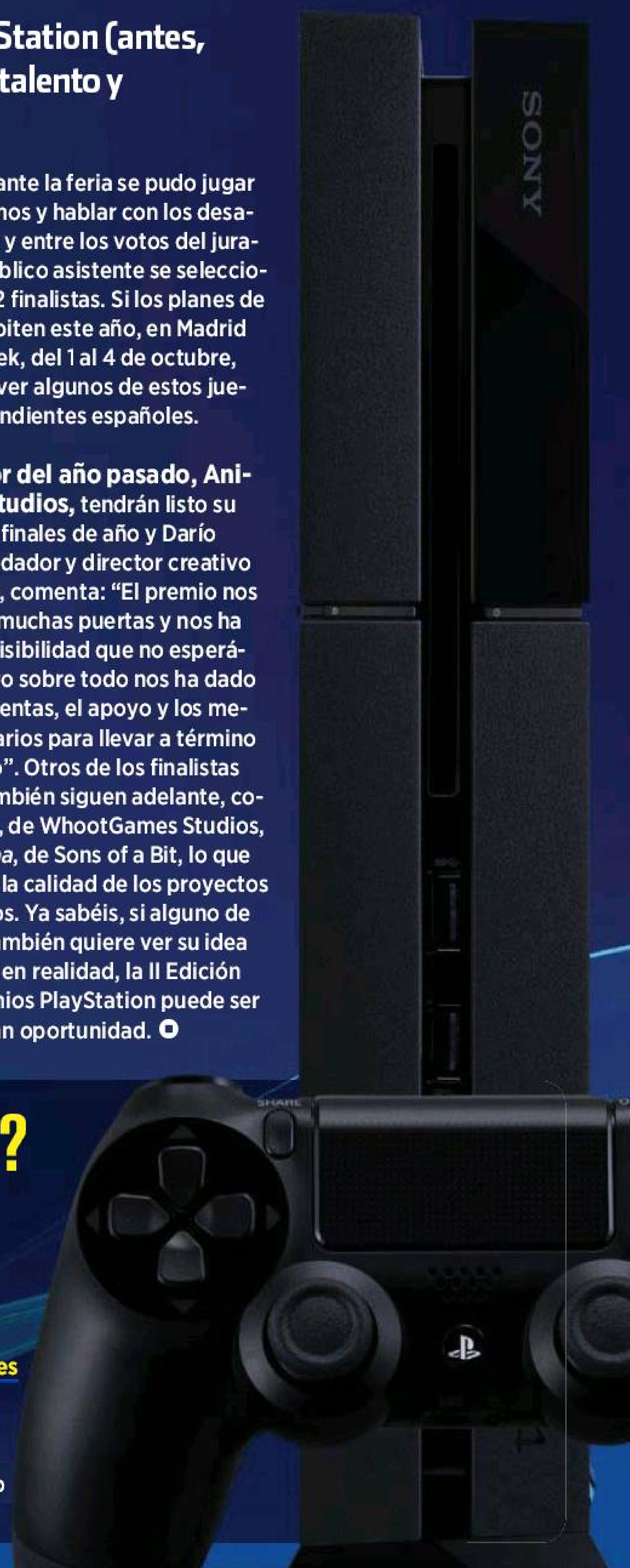




SI TIENES UN PROYECTO AQUÍ TIENES LA OPORTUNIDAD

¡YA ESTÁ AQUÍ LA II ED

PREMIOS PLAY



PlayStation España ha convocado la II Edición de los Premios PlayStation (antes, PlayStation Awards), destinados a buscar estudios españoles con talento y ayudarles a hacer realidad el sueño de ver su juego publicado.

Tras el gran éxito del año pasado, en el que se presentaron más de 100 proyectos a la I Edición de los Premios PlayStation (el año pasado se les llamó PS Awards), Sony Computer Entertainment España lanza una segunda edición con los mismos objetivos: apoyar proyectos independientes, originales y de calidad realizados en nuestro país. Si tienes una idea, un equipo y no sabes por dónde empezar, esta es una buena alternativa.

El plazo de inscripción a la II Edición de los Premios PlayStation comenzó el 13 de julio y termina el 31 de agosto. Esta iniciativa está dirigida a pequeños desarrolladores, así que podrán participar pequeños estudios, estudiantes universitarios y empresas españolas que hayan facturado menos de 100.000 euros y que cuenten en su equipo con al menos un game designer, un programador y un artista. Además de mejor juego de 2015, se premiarán cinco categorías más. Serán las mismas del año pasado con la novedad del premio a Mejor Juego para la Prensa, categoría en la que podrán votar los medios del sector.

El ganador del Premio PlayStation al Mejor Juego de 2015 recibirá 10.000 euros para financiar el proyecto, kits de desarrollo de PS4, un espacio físico para trabajar durante 10 meses en la Factoría Cultural de El Matadero de Madrid y la publicación del juego para PS4 en PSN. Además de una campaña de promoción en medios de PlayStation valorada en 200.000 euros.

Para presentar el proyecto hay que visitar la web oficial, premiosplaystation.es e incluir un vídeo de 5 minutos que sirva de presentación del juego (aquí se deja la puerta abierta a la creatividad), un PDF con el Concept Design y los currículos de los miembros del equipo. El 9 de septiembre se anunciarán los títulos que han pasado la primera fase de selección y que deberán empezar a trabajar en la demo jugable para afrontar las siguientes fases. El ganador final se anunciará en el mes de diciembre.

El año pasado, Sony aprovechó la celebración de la feria Madrid Games Week para mostrar al público los 25 proyectos que pasaron el corte inicial. Durante la feria se pudo jugar con las demos y hablar con los desarrolladores y entre los votos del jurado y del público asistente se seleccionaron los 12 finalistas. Si los planes de SCEE se repiten este año, en Madrid Games Week, del 1 al 4 de octubre, podremos ver algunos de estos juegos independientes españoles.

El ganador del año pasado, Animatoon Studios, tendrán listo su *Dogchild* a finales de año y Darío Ávalos, fundador y director creativo del estudio, comenta: "El premio nos ha abierto muchas puertas y nos ha dado una visibilidad que no esperábamos, pero sobre todo nos ha dado las herramientas, el apoyo y los medios necesarios para llevar a término el proyecto". Otros de los finalistas de 2014 también siguen adelante, como *Castles*, de WhootGames Studios, o *IslaBomba*, de Sons of a Bit, lo que demuestra la calidad de los proyectos presentados. Ya sabéis, si alguno de vosotros también quiere ver su idea convertida en realidad, la II Edición de los premios PlayStation puede ser vuestra gran oportunidad.

¿QUÉ NECESITO PARA PARTICIPAR?

Estos premios buscan nuevo talento, ideas originales y desarrollos independientes, por lo que las bases de participación tienen en cuenta estos factores.

>¿QUIÉN PUEDE PARTICIPAR?

Pequeños estudios, jóvenes desarrolladores, universitarios y cualquier empresa española que no haya facturado más de 100.000 euros en 2014, que tenga un proyecto para PS4.

>¿CUÁLES SON LOS REQUISITOS?

El equipo debe estar formado por al menos tres perfiles diferentes: diseñador de juego (game designer), artista y programador. Se debe acreditar en el currículo que hay que incluir.

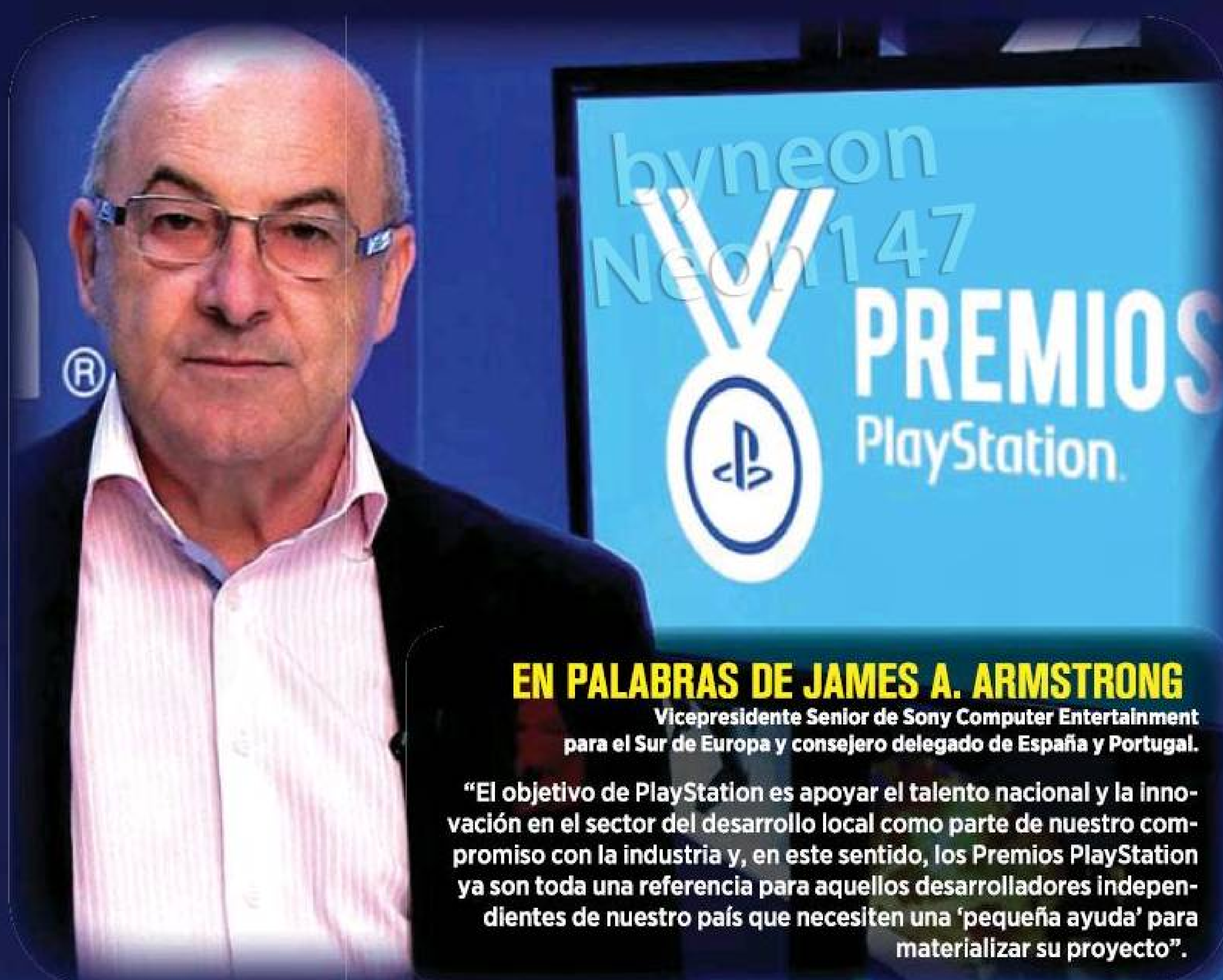
>¿CÓMO PRESENTO MI PROYECTO?

Debes registrarte en la web http://premiosplaystation.es y entregar un vídeo de presentación de tu juego de no más de 5 minutos, un documento de diseño y concepto y el currículo del equipo.

DE CONVERTIRLO EN REALIDAD

ICIÓN DE LOS STATION!





EN PALABRAS DE JAMES A. ARMSTRONG

Vicepresidente Senior de Sony Computer Entertainment para el Sur de Europa y consejero delegado de España y Portugal.

"El objetivo de PlayStation es apoyar el talento nacional y la innovación en el sector del desarrollo local como parte de nuestro compromiso con la industria y, en este sentido, los Premios PlayStation ya son toda una referencia para aquellos desarrolladores independientes de nuestro país que necesiten una 'pequeña ayuda' para materializar su proyecto".



PREMIOS PlayStation

ESTAS SON LAS CATEGORÍAS

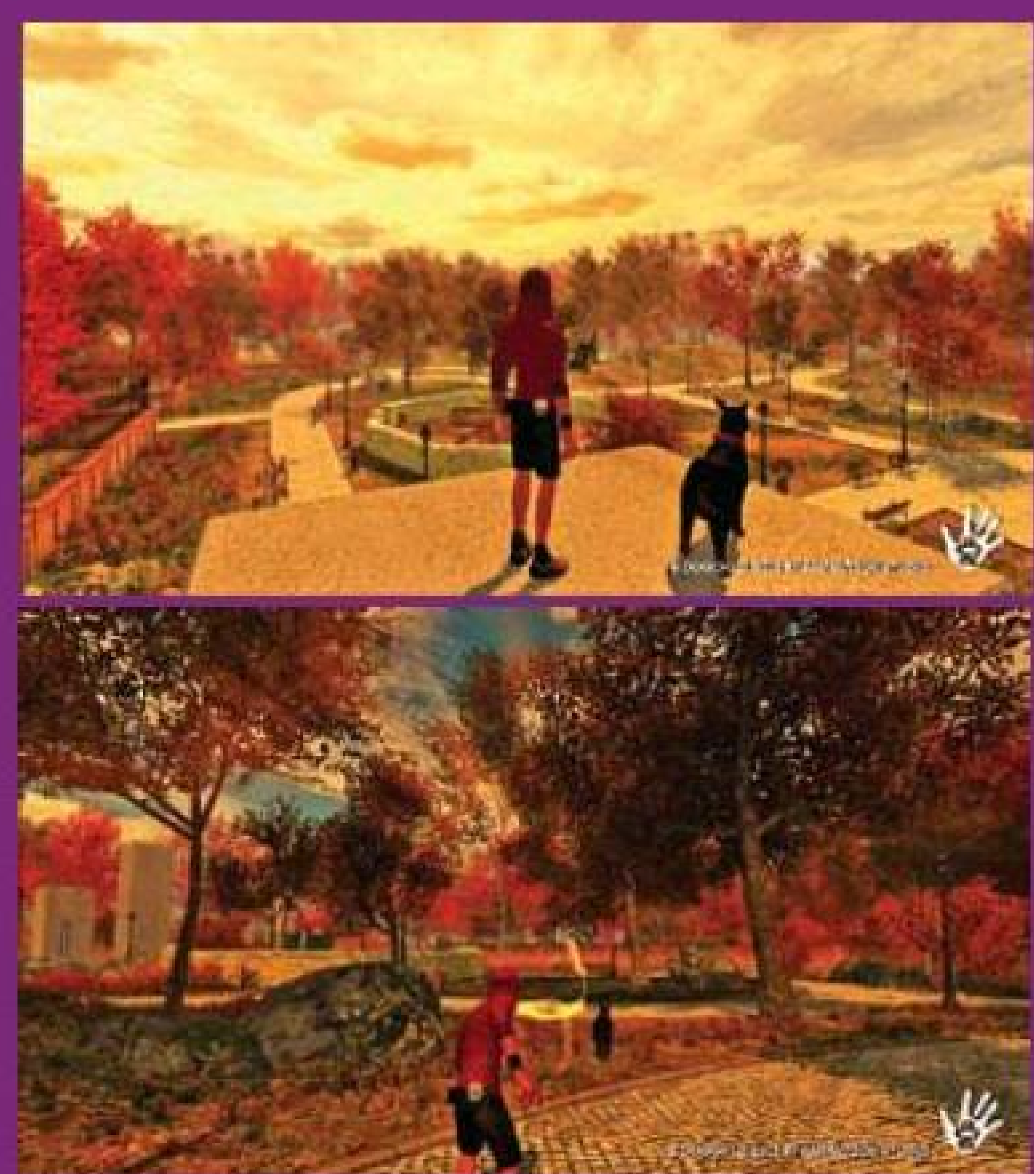
MEJOR JUEGO 2015.

El proyecto elegido como mejor juego será lanzando en PSN para PS4 con el apoyo de una campaña en los medios propios de PlayStation, valorada en 200.000 euros. Además, el equipo ganador recibirá 10.000 € en metálico, kits de desarrollo PlayStation y contará con un espacio físico para trabajar durante 10 meses.

PREMIOS SECUNDARIOS:

También se valorarán otras categorías como, "Juego más Innovador", "Mejor Arte", "Mejor Uso de Plataformas PlayStation", "Mejor Juego Infantil" y "Mejor Juego para la Prensa" (este premio no existía en la I Edición). En principio, estos galardones no llevan asociada ninguna remuneración económica.

Para más información, consultad en los canales oficiales de Facebook, Twitter y Youtube y en la web oficial premiosplaystation.es



DOGCHILD: EL GANADOR DE LA I EDICIÓN DE LOS PREMIOS PLAYSTATION

ANIMATOON STUDIOS | DOGCHILD

Los ganadores del año pasado, Animatoon Studios, siguen trabajando en el espacio cedido por PlayStation España en la Factoría Cultural de El Matadero de Madrid. Su plan es tener el juego listo para finales de año y se lanzará en PS4 vía PlayStation Store. Como recordaréis, *Dogchild* es una aventura de acción protagonizada por Tarpak y su perro Tarao, que se enfrentan a una corporación que se dedica al tráfico de animales y que basa su jugabilidad en la física de los rebotes de la pelota con la que Tarpak guía a Tarao o despista a los enemigos.



■ *Dogchild* está en las últimas fases de desarrollo y testeo y cada vez tiene mejor pinta. Una aventura diferente con dos protagonistas únicos.



FURIA Y ARENA EN LOS **CIRCUITOS** DE TU PS4

MAD MAX

Masticarás arena, sudarás sangre y apestarás a gasolina si te atreves a sumergirte en este prometedor "sandbox" ambientado en el inhóspito y apocalíptico mundo de "Mad Max" y que viene firmado por Avalanche Studios, los autores de la serie *Just Cause*. ¡El guerrero vuelve a la carretera!

PS4 | AVALANCHE STUDIOS (WARNER) | AVENTURA DE ACCIÓN | 4 DE SEPTIEMBRE

Después de resucitar a lo grande en los cines hace unos meses con "Furia en la Carretera"(una de las mejores pelis de acción de los últimos años en nuestra humilde opinión), la veterana serie "Mad Max" volverá por todo lo alto a nuestras consolas el próximo 4 de septiembre... Pero sólo a PS4, ya que como recordareis, la versión PS3 terminó siendo cancelada. Sus responsables son los suecos de Avalanche Studios, autores también de la conocida saga *Just Cause*, algo que se va a notar en este juego... y de qué manera.

Mad Max será una aventura de acción con un desarrollo tipo "sandbox" en la que manejaremos a Max (con una imagen nueva que no se corresponde con ninguno de sus "homólogos" en la gran pantalla: ni con el Max "clásico" Mel Gibson ni con el "nuevo" Tom Hardy). Nuestro cometido será sobrevivir a los peligros de El Páramo, un inhóspito y apocalíptico lugar en el que los recursos escasean y donde la vida humana vale menos que un bidón de gasolina. Y mucha culpa de esta situación la tiene el señor de la guerra Scrotus, un villano digno de cualquiera de las pelis, al que terminaremos enfrentándonos. Pero como en cualquier juego de estas características, antes de poder darle su merecido tendremos que hacer crecer a nuestro personaje e ir conquistando sus territorios poco a poco. Y para esto último contaremos con un compañero inseparable: nuestro coche, llamado Magnus Opus, que tendrá una relevancia en el juego muy similar a la del Batmóvil en *Batman Arkham Knight*. Y no sólo a la hora de atravesar a toda velocidad estos devastados escenarios, sino que también lo usaremos en el combate.
Como si fuera un personaje protagonista más, el Magnus Opus será totalmente configurable y podremos ampliarlo y mejorarlo a medida que avancemos. Podremos añadirle distintas armas (como un lanzallamas) o modificar muchas de sus partes (las ruedas, el chasis...) y dichos cambios modificarán su resistencia, su velocidad, su potencia... Pero sin duda alguna, el gadget que más juego dará será el gancho-arpón, que nos permitirá enfrentarnos a los coches blindados enemigos y desarmarlos, provocar que vuelquen etc. Viendo lo bien que usa su gancho Rico Rodríguez en los *Just Cause*, estamos seguros de que el estudio ha utilizado toda su experiencia en este sentido en los combates "motorizados" de *Mad Max*, por lo que esperamos mucho de este recurso ofensivo. Además, podremos manejar vehículos enemigos si se nos antoja o lo vemos oportuno.

Pero además de combatir a bordo del Magnus Opus, también pelearemos a puñetazo limpio contra los secuaces de Scrotus. El sistema de combate estará bastante cerca de lo visto en recientes éxitos del género »

Mad Max **capturará la esencia de las películas de George Miller, aunque no se basa en ninguna de ellas.**



A Max se lo han arrebatado todo: su vida, su familia... Todo menos las ganas de venganza.



Mad Max será un "sandbox" ambientado en un yermo desolado en el que cumpliremos misiones a pie y en coche. No saldrá en PS3.







El combate cuerpo a cuerpo usa un sistema de ataques y contras similar al de la saga *Batman Arkham*.

UN ORIGEN DE PELÍCULA

Aunque el juego no se basa directamente en ninguno de los filmes, su trama y su ambientación son dignos de ellos. "Mad Max" se estrenó en 1979 dirigida por George Miller y protagonizada por Mel Gibson. El actor acudió al casting con la cara llena de moratones debido a una pelea en un bar la noche anterior y este detalle fue decisivo en su elección. Se rodó con un pequeño presupuesto (unos 350.000 dólares) y logró recaudar 100 millones. Rodaron dos pelis más: "El Guerrero de la Carretera" (1981) y "Más Allá de la Cúpula del Trueno" (1985), ambas dirigidas por Miller y protagonizadas por Mel Gibson. Es considerada una trilogía de culto, que ha servido de inspiración a otros famosos productos culturales, desde el manga "El Puño de la Estrella del Norte" hasta la serie de videojuegos *Fallout*.



MAD MAX

En los 80 no había los efectos especiales de ahora. Destrozaron 14 vehículos en el rodaje de "Mad Max" y Mel Gibson no usó doble en las secuencias de acción. En la tercera sale la famosa cantante Tina Turner



MAD MAX: FURIA EN LA CARRETERA

Aunque podría haber tirado de efectos digitales, el director George Miller mantuvo el tono de las primeras y apenas los utilizó. En su lugar, usó 150 especialistas y explosiones y trompazos reales.



TOM HARDY

Es el Mad Max moderno. En 2015 tomó el relevo de Gibson, 30 años después.

MEL GIBSON

Fue el Mad Max original. Protagonizó las tres primeras películas. Una saga de culto.

MAD MAX

Es Max sin más. El héroe del juego no está basado en ninguno de los actores.

Tras unas cuantas tentativas de resucitar la saga (se plantearon hacerla incluso en plan "Akira" o que estuviera protagonizada por un Max decrépito interpretado por Mel Gibson), 30 años después del tercer film se estrenó "Furia en la Carretera", con Tom Hardy como Max acompañado por Charlize Theron en su ya inolvidable papel de Imperator Furiosa.



Podremos tunear nuestro Magnus Opus y añadirle armas como un lanzallamas o un gancho-arpón.







»como *Sombras de Mordor* o el ya mencionado *Batman Arkham Knight* (con sus ataques rápidos, sus contras...), pero en *Mad Max* estas peleas prometen ser incluso más violentas, ya que en ellas podremos usar la escopeta recortada de Max, cuchillos y otras armas para hacer que nuestros enemigos muerdan el polvo (nunca mejor dicho). Y sus creadores ya nos avisaron de que no se han cortado un pelo a la hora de mostrar la crudeza de estas peleas de las formas más explícitas. Parece que la arena se teñirá de rojo...

Pero no todo serán enemigos. Durante la aventura podremos colaborar con otros supervivientes y, si realizamos las tareas que nos encarguen, nos ofrecerán su campamento como refugio o pueden premiarnos con distintas recompensas (como munición infinita). Y contaremos con la inestimable colaboración de un mecánico llamado Chumbucket, que nos ofrecerá distintos consejos y ayudas y que, a la postre, será uno de los pocos apoyos que tendremos en el Páramo. Este personaje, al igual que el resto de los que salen en el juego (excepto Max, claro) han sido creados específicamente para la ocasión, es decir, que no salen en las pelis (ni en la nueva ni en la trilogía clásica). Sus responsables ya nos han confirmado este detalle, aunque también nos dijeron que el juego y la última de las pelis ("Furia en la Carretera") sí compartieron algunos materiales durante la preproducción, con el objetivo de asegurar que el juego tuviese la misma estética y tono post apocalíptico de las películas. Así que ya os podéis hacer una idea de lo que vais a encontrar en *Mad Max* en este sentido: un enorme escenario desértico en el que, además de arenosas dunas, encontraremos campamentos improvisados con chatarra, polvorientas y oscuras cuevas e incluso zonas montañosas. Efectos como el humo o la "distorsión" producto del calor o la recreación de la arena y el fuego estarán muy trabajados. El modelado de los personajes también nos ha llamado la atención, y no sólo el de los personajes con más peso en el desarrollo (Mad Max, el tirano Scrotus...) sino también de los enemigos "rasos", los "Apóstoles del horror" como los llama su despiadado líder, con esa estética "post-punk" que tanto nos remite a los filmes.

En fin, que en *Mad Max* encontraremos todo lo que podríamos esperar: un protagonista al límite sin nada que perder, furiosos combates a bordo de vehículos, desquiciados pandilleros sedientos de sangre, tormentas de arena... ¡Incluso hemos visto un escenario que se parece a la Cúpula del Trueno! Sin duda, George Miller estaría orgulloso. Pero es que además toma como referentes jugables a títulos de la talla de *Just Cause* o *Batman Arkham Knight*. ¿Qué podría salir mal?



Además de escenarios desérticos, en *Mad Max* exploraremos zonas montañosas, refugios subterráneos...





Nuestro vehículo, llamado Magnus Opus, tendrá tanta importancia como el Batmóvil en *Batman Arkham Knight*.





Será un juego más centrado en la historia que *Just Cause*, aunque no faltarán tareas secundarias como carreras, asaltar convoyes o bases enemigas...







Además de los puños, también podremos usar en las peleas armas como un escopeta recortada, cuchillos, armas contundentes... y rueda con rueda.

OTROS FUTUROS IM

LOS VIDEOJUEGOS AUGURAN UN NEGRO

No sabemos qué nos deparará el futuro. Pero esperamos que los implantes cibernéticos y los escenarios post-apocalípticos como los que os mostramos en estas páginas queden reservados para los videojuegos. Y si son tan prometedores como éstos, pues mucho mejor.



PS4 | BETHESDA | ROL | 10 DE NOVIEMBRE

Fallout 4

Aunque sea uno de los lugares más inhóspitos y peligrosos de todos los que hemos visitado en nuestra vida como jugones (y, creednos, hemos visitado unos cuantos) ya teníamos ganas de volver al Yermo ideado por Bethesda.

Por si os quedáis con ganas de más inhóspitos páramos devastados al terminar *Mad Max*, el 10 de noviembre Bethesda lanzará su largamente esperado *Fallout 4*. Lo bueno es que, después de tanto esperar y de tantos rumores sin confirmar, sólo van a pasar unos meses desde que el juego se anunció hasta que lo veamos en las tiendas. Según Pete Hines, CEO de Bethesda: "cuando hicimos el anuncio el pasado mes de junio, *Fallout 4* estaba ya prácticamente terminado. El equipo llevaba años trabajando en él en secreto y estos últimos meses nos estamos dedicando a corregir posibles errores y pulir al máximo el producto para que salga bien cuidado y con la calidad que se le presupone". Y teniendo en cuenta que al frente de su desarrollo está Todd Howard, director de *Fallout 3*, de *Oblivion* y de *Skyrim*, no tenemos la más mínima duda de que así será.
Eso sí, antes de empezar a perdernos por el Yermo tendremos que crearnos a nuestro protagonista, hombre o mujer, utilizando un completísimo editor que nos permitirá crear nuestro avatar a nuestro antojo, además de asignarle diversos puntos de habilidad. Enseguida saltará la alarma nuclear y deberemos cobijarnos en un refugio para acabar despertando 200 años después, en una desolada versión de Boston. A partir de aquí, se abrirá un mundo de posibilidades. Podremos recorrer vastas extensiones de terreno con la típica mezcla de rol y shooter que caracteriza a la serie. Podremos empuñar unas 50 armas, a las que será posibles hacer más de 700 modificaciones. Por supuesto, será posible alternar entre vista subjetiva o en tercera persona con sólo pulsar un botón, como ocurría en los anteriores. Y en nuestras conversaciones con otros PNJ, habrá que elegir entre distintas respuestas, lo que puede modificar el devenir de la trama y nuestra reputación. En este sentido, Bethesda asegura que tendremos libertad "casi ilimitada" para desarrollar a nuestro personaje y para resolver las misiones a tiros o bien usando el sigilo o la diplomacia. Y en *Fallout 4* no sólo dispondremos de una casa, sino que podremos diseñar a nuestro antojo un emplazamiento completo. Y si lo deseamos, un PNJ podrá venir con nosotros y echarnos un cable. Hay 12 disponibles e incluso podrá surgir el amor (también homosexual) siempre que sea entre humanos (olvidaos de enamorar al perro Albóndiga). Como veis, otro serio candidato a mejor juego del año.





FUTURO PARA LA HUMANIDAD. ¿LOGRAREMOS SOBREVIVIR?

PERFECTOS



■ *Fallout 4* será un juego de rol ambientado en una post-apocalíptica versión de Boston.





■ Podremos empuñar unas 50 armas, que admitirán cerca de 700 modificaciones.

Bethesda promete conceder una libertad "casi ilimitada" en *Fallout 4*. Será otro de los grandes juegazos de 2015.







■ Podremos alternar entre vista subjetiva y tercera persona. El sistema VATS ralentiza la acción y nos permite apuntar a distintas partes del cuerpo del enemigo.

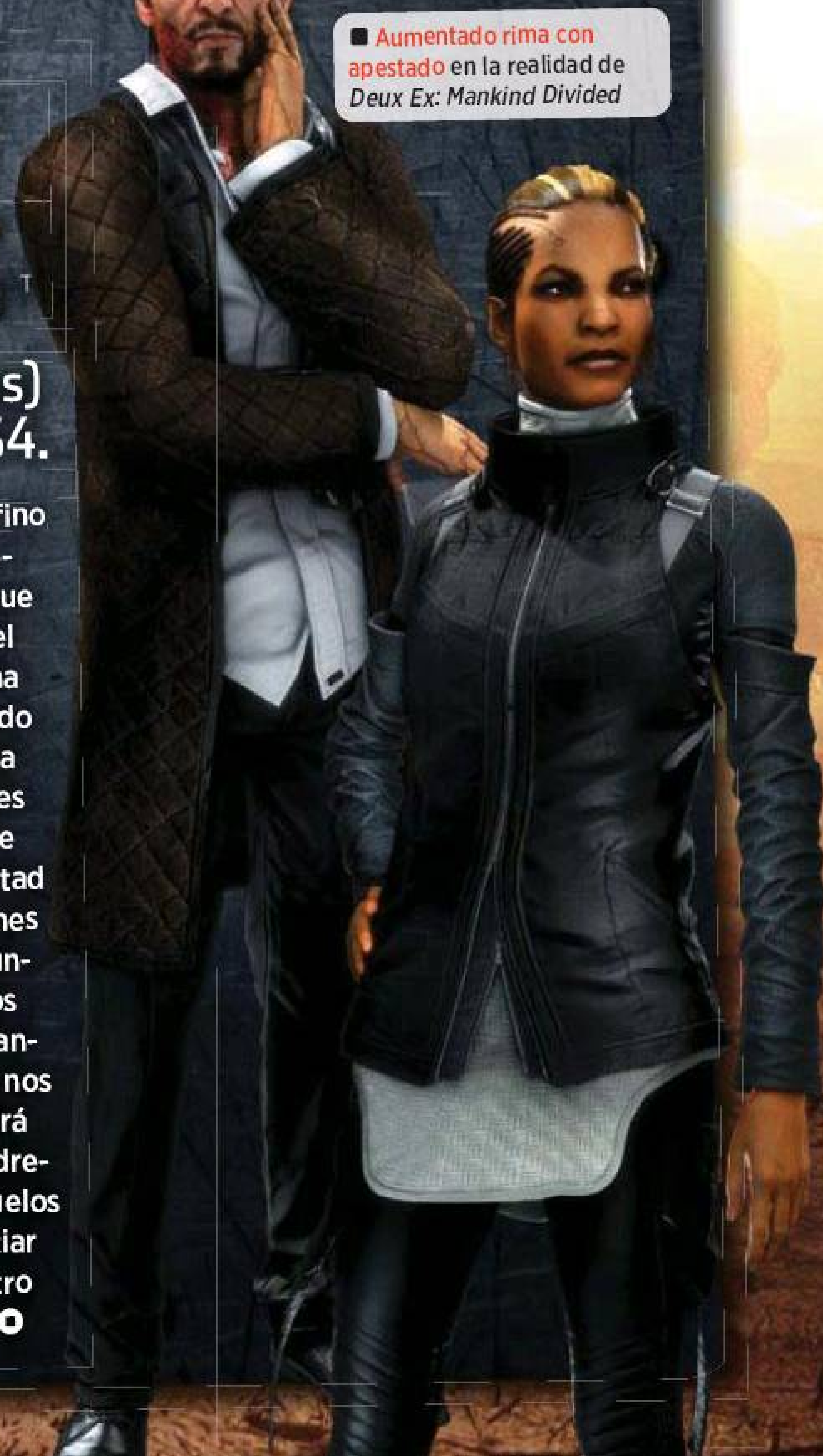



■ El agente Adam Jensen volverá a ser el protagonista. La acción se sitúa en 2029.

Mankind Divided pinta un negro futuro en el que la humanidad rechaza a los que llevan implantes cibernéticos.


■ Volverá a apostar por una vista subjetiva, que cambia a tercera persona en momentos concretos.




■ Aumentado rima con apestado en la realidad de *Deux Ex: Mankind Divided*

PS4 | EIDOS MONTREAL/SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN | 2016

DEUS EX
MANKIND DIVIDED

Adam Jensen volverá a jugarse el pellejo (y los implantes) para desentrañar una oscura conspiración... ahora en PS4.

Eidos Montreal supo resucitar la serie *Deus Ex* en PS3 con *Human Revolution*, una más que notable aventura de acción ambientada en un futuro post-apocalíptico en el que la humanidad vive dependiente los implantes cibernéticos y está a merced de las corporaciones que los fabrican. Un trasfondo que se verá potenciado en su secuela, *Mankind Divided*. Ambientado en un futuro no muy lejano (año 2029, dos años después de los sucesos acaecidos en el anterior), el protagonista volverá a ser Adam Jensen, ex agente de seguridad y ahora miembro especial del Task Force 29, que deberá moverse por un mundo en el que los aumentados (humanos con implantes tecnológicos) han sido marginados del resto de la sociedad. Tendremos que actuar como agentes dobles para evitar altercados entre humanos y aumentados, tratando de mantener ese fino equilibrio que se verá seriamente amenazado por una oscura conspiración que tendremos que desbaratar. Como en el anterior, la acción transcurrirá bajo una vista subjetiva en plan shooter, pasando a tercera persona de forma automática en momentos puntuales, como remates o en coberturas. La acción y el sigilo se darán la mano y tendremos total libertad para elegir una u otra vía en las misiones (o una mezcla de ambas), hasta tal punto que incluso podremos derrotar a los jefes finales sin pegar un solo tiro (tirando de elocuencia, chantaje...). Pero si nos decantamos por la acción, Adam traerá nuevas armas y aumentos que obtendremos de forma progresiva, desde señuelos o cuchillas, hasta la opción de potenciar su salto, accediendo así a zonas de otro modo inaccesibles. Promete mucho.

PS4 SPIDERS/FOCUS ROL DE ACCIÓN 2016

THE TECHNOMANCER

Los creadores de *Bound by Flame* nos llevarán a Marte a luchar por los recursos.

Pese a transcurrir en Marte, el nuevo proyecto del equipo responsable de *Bound by Flame* tendrá una sólida ambientación "cyberpunk". Se trata de *The Technomancer*, un juego de rol de acción ambientado en un futuro post-apocalíptico en el que la humanidad no sólo ha llegado a Marte, sino que ya se pelea allí por los recursos, al más puro estilo "Mad Max". Asumiremos el papel de un guerrero con habilidades sobrehumanas mejoradas cibernéticamente y tres estilos de lucha. Pero además de combatir, los diálogos y decisiones morales que tomaremos tendrán una gran influencia en el devenir de la trama. Habrá hasta cinco finales distintos que dependerán de nuestras decisiones. Eso sí, tras ver el "gameplay" mostrado, hemos de reconocer que sus gráficos no parecen muy deslumbrantes...

■ Manejaremos a un guerrero con implantes cibernéticos y tres estilos de combate.

The Technomancer será un RPG de acción en el que lucharemos por los escasos recursos... pero en Marte.





■ Aunque se desarrolla en el Planeta Rojo, ya veis que la estética es muy "Mad Max".

PS4 EA GAMES AVENTURA 25 DE FEBRERO

MIRROR'S EDGE™ CATALYST





En febrero veremos la "vuelta a los tejados" de Faith en *Mirror's Edge: Catalyst*, una precuela en la que descubriremos cómo se convierte en la heroína que todos conocemos. El "parkour" volverá a dominar el desarrollo, aunque no faltarán los combates (con un sistema no tan básico como en el original). Y los movimientos serán más fluidos que en el primero. Pero lo mejor es que podremos explorar la ciudad con libertad y sin tiempos de carga (podremos elegir la ruta para llegar a nuestro objetivo). Y todo bajo unos gráficos de escándalo en los que destacarán los efectos de luz sobre los rascacielos. Tendrá multijugador asíncrono.









Horizon nos sumergirá en una especie de "prehistoria cyberpunk" muy original.

Aloy es una guerrera que lucha por sobrevivir en un mundo en el que la humanidad ha "involucionado".



Los entornos prometen ser realmente impactantes.





PS4 | GUERRILLA GAMES/SONY | AVENTURA DE ACCIÓN | 2016

HORIZON ZERO DAWN

Los autores de *Killzone* van a cambiar de tercio radicalmente y nosotros nos alegramos. Su nuevo proyecto tiene PINTAZA.

El estudio responsable de *Killzone* va a sorprendernos el año que viene con *Horizon: Zero Dawn*, un juego de rol de acción con una ambientación que en cierto modo nos recuerda a la de otros juegos como *Enslaved: Odyssey to the West*. Su protagonista será Aloy, una guerrera que tendrá que aprender a sobrevivir en esta especie de "prehistoria cyberpunk", un extraño mundo en el que los humanos hemos "involucionado" y en el que, en lugar de animales, enormes criaturas mecánicas campan a sus anchas por estas tierras. Para enfrentarnos a ellas contaremos con un arco capaz de lanzar distintos tipos de flechas (explosivas, eléctricas...), además de portar otras armas y de tener atuendos personalizables. En este sentido, parece que la obtención de materias primas será fundamental. Aloy utilizará incluso trozos de sus robóticos enemigos caídos para sobrevivir. Además, podremos evolucionar a nuestra heroína mediante un árbol de habilidades. Sus creadores definen a la protagonista como una mezcla entre Ygritte de "Juego de Tronos", la teniente Ripley de "Alien" y Sarah Connor de "Terminator". ¡Menuda mezcla explosiva!

En cuanto al apartado técnico, *Horizon: Zero Dawn* nos ha sorprendido con unos detallados entornos naturales (bosques, zonas montañosas...) que forman un curioso contrapunto con las mecánicas criaturas que lo pueblan. Y sus efectos de luz y de partículas también nos han impactado. Estamos seguros de que Guerrilla Games va a dar la campanada con esta nueva franquicia.

PS4 | TREYARCH/ACTIVISION | SHOOT´EM UP | 6 DE NOVIEMBRE

CALL OF DUTY BLACK OPS III

En la guerra del futuro se usarán androides y soldados con implantes cibernéticos.

El nuevo *Call of Duty* nos llevará a una nueva guerra moderna que prescinde de los exoesqueletos de *Advanced Warfare* para abrazar ideas aún más futuristas, como usar androides como "carne de cañón" en el frente de batalla o soldados mejorados con implantes, que lucharán junto a drones y tanques (con un diseño que recuerda a los Metal Gear) en una campaña que nos llevará por lugares como Suiza, Etiopía o el desierto del Sáhara. No será la única novedad, ya que los niveles serán algo más abiertos y menos "pasilleros", aunque sin renunciar al componente cinematográfico. Y por supuesto no nos olvidamos de la vertiente online, con cooperativo para hasta cuatro jugadores, nueve tipos de soldado (cada uno con sus características) para el PvP, modo zombi, etc.

Black Ops III volverá a poner énfasis en el multijugador pero sin descuidar la campaña.

***Call of Duty: Black Ops III* se ambientará en 2060, en lugares como Suiza, Etiopía o el desierto del Sáhara.**

Los escenarios prometen ser algo más abiertos. Y su apartado gráfico tiene una pinta brutal.

PS4 | CD PROJEKT | ROL DE ACCIÓN | SIN CONFIRMAR

Cyberpunk 2077

Cyberpunk 2077 se anunció en 2012. Parte del equipo de CD Project está volcado en él.

Hay vida después de *The Witcher III* para el estudio polaco CD Projekt. Aunque todavía andan enfrascados en sus expansiones, una parte del equipo ya está trabajando de lleno en *Cyberpunk 2077*, un juego de rol de acción en un futuro distópico en el que la tecnología ultramoderna convive con una sociedad degenerada. Poco más se sabe de su argumento, salvo que planteará una historia no lineal. A nosotros, sólo con trasladar la magnitud y la ambición de *The Witcher III* a un escenario "cyberpunk", ya se nos hace la boca agua. Eso sí, aún no tiene ni fecha de salida. ¡Esperemos que no salga en 2077!



Sully, Sam y Elena serán tres de los personajes que acompañarán a Nathan Drake. El primero es como un padre para él, el segundo es su hermano y la tercera es su esposa. Así pues, la idea de la familia resultará vital para la narrativa.

A LA BÚSQUEDA DE UN NUEVO TESORO, **EN FAMILIA**

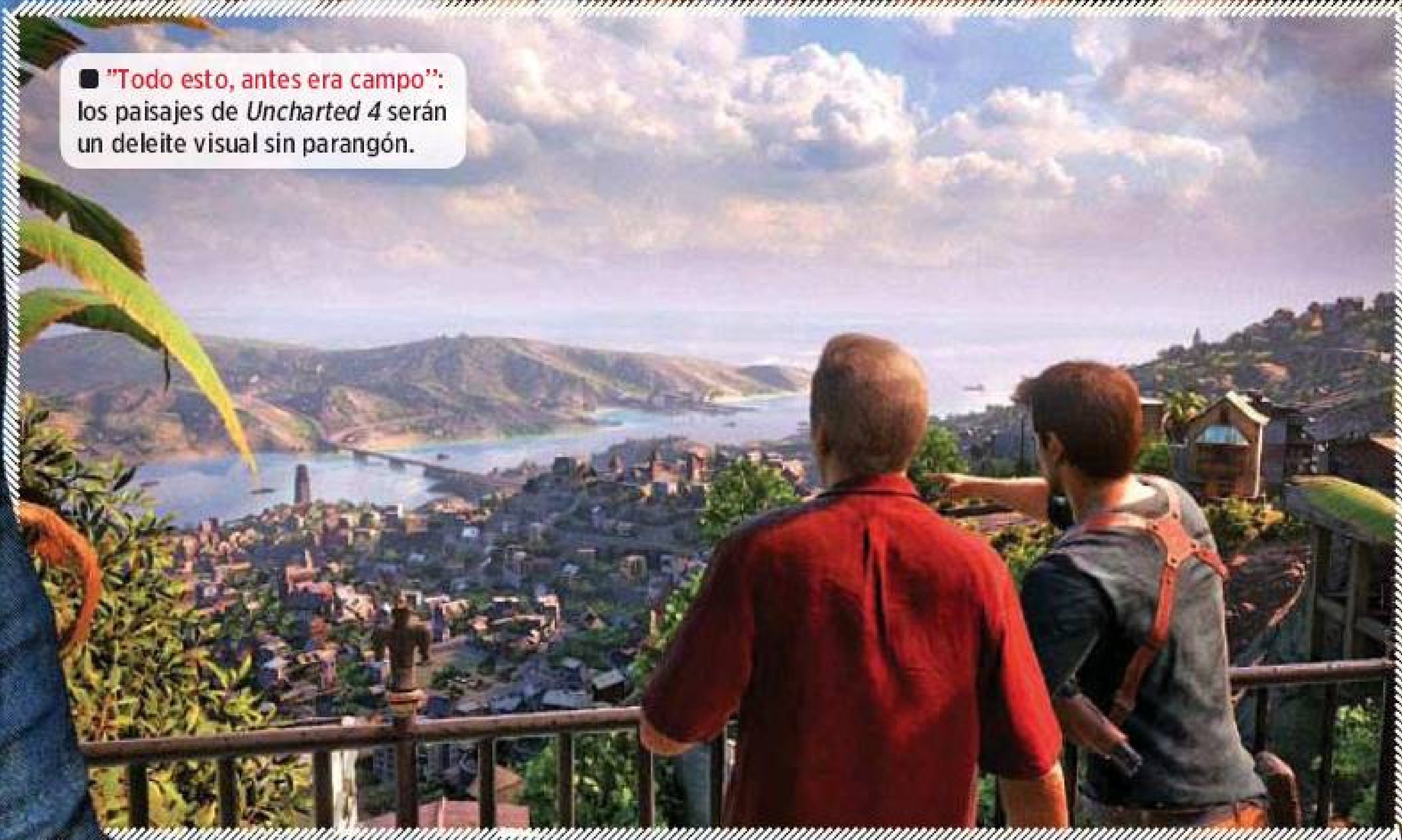
UNCHARTED 4

Nathan Drake ya es un hombre casado, pero eso no le va a impedir regresar a la caza de tesoros para protagonizar una última aventura con la que Naughty Dog promete dar un golpe de efecto. La cámara de PS4 ya espera este diamante.





La espectacularidad es parte del ADN de *Uncharted* y en esta entrega alcanzará nuevas cotas.



"Todo esto, antes era campo": los paisajes de *Uncharted 4* serán un deleite visual sin parangón.

PS4 | NAUGHTY DOG (SONY) | AVENTURA DE ACCIÓN | PRIMAVERA DE 2016

Hay juegos que venden consolas y, en el caso de PS4, pocos dudan de que el título llamado a colocar más máquinas en nuevos hogares es *Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón*. Tras coger experiencia con el hardware gracias a *The Last of Us Remasterizado*, Naughty Dog, uno de los estudios más reputados de la historia, está ya en la fase decisiva del desarrollo de la nueva aventura de Nathan Drake, que, atendiendo a su subtítulo, podría dar por cerrada la saga. No hay que olvidar que, de hecho, ésta es la primera vez que el estudio da continuidad a una serie en más de una generación (*Crash Bandicoot* sólo salió en PSOne, igual que *Jak & Daxter* sólo hizo en PS2, sin contar remasterizaciones).

Esta cuarta entrega seguirá la línea marcada por la trilogía de PS3, pero es importante hacer una precisión. En aquéllos tuvo un gran papel Amy Hennig, como directora creativa. Sin embargo, se marchó de Naughty Dog, cuando incluso había planteado ya muchas cosas para esta secuela, lo que, según Nolan North (el actor que da vida a Nathan Drake), obligó a desechar ocho meses de trabajo. A bote pronto, eso puede parecer malo, pero... ¿Y si os decimos que es porque las riendas del proyecto las tomaron Bruce Straley y Neil Druckmann, principales responsables de *The Last of Us*? El primero fue el director de dicha joya y el segundo, tanto director creativo como guionista, y no dudaron en rehacerlo todo para marcar su propio estilo. Dentro de que *Uncharted 4* no será tan oscuro y decadente, imaginad lo que pueden hacer con nuestro querido antihéroe.

Tres años después de haberse casado con Elena Fisher, Nathan Drake estará retirado de la búsqueda de tesoros. Sin embargo, se verá empujado de nuevo a ese mundo por la entrada en escena de su hermano Sam, a quien creía muerto. Éste le pedirá que le ayude a recuperar su antigua vida, buscando un tesoro relacionado con el pirata Henry Avery. Ese punto de partida promete dar mucho juego en términos argumentales, pues habrá que ver qué tiene que decir Elena al respecto. ¿Qué equilibrio entre humor y drama encontraremos esta vez? »

UN VIAJE MUY AFRICANO

Nathan Drake y su hermano Sam irán en busca de Libertalia, una utopía pirata que, supuestamente, habría creado el capitán Henry Avery, una figura histórica del siglo XVII. Puede que visitemos otras partes del mundo en los compases iniciales, pero el grueso de la aventura se desarrollará en el continente africano.



REPÚBLICA DEMOCRÁTICA DEL CONGO. La última demo que se ha visto empezaba en un mercado atestado de gente y continuaba "cuesta abajo" por las callejuelas de un pueblo, para acabar desembocando en un puente y una carretera rural llena de obstáculos.



MADAGASCAR. Otro de los pasajes del juego nos llevará por la costa de esta gigantesca isla, de modo que tendremos que ir ascendiendo por acantilados, atravesar cuevas o pasar por una jungla. Naughty Dog ya ha dicho que habrá ciudades, entornos nevados...

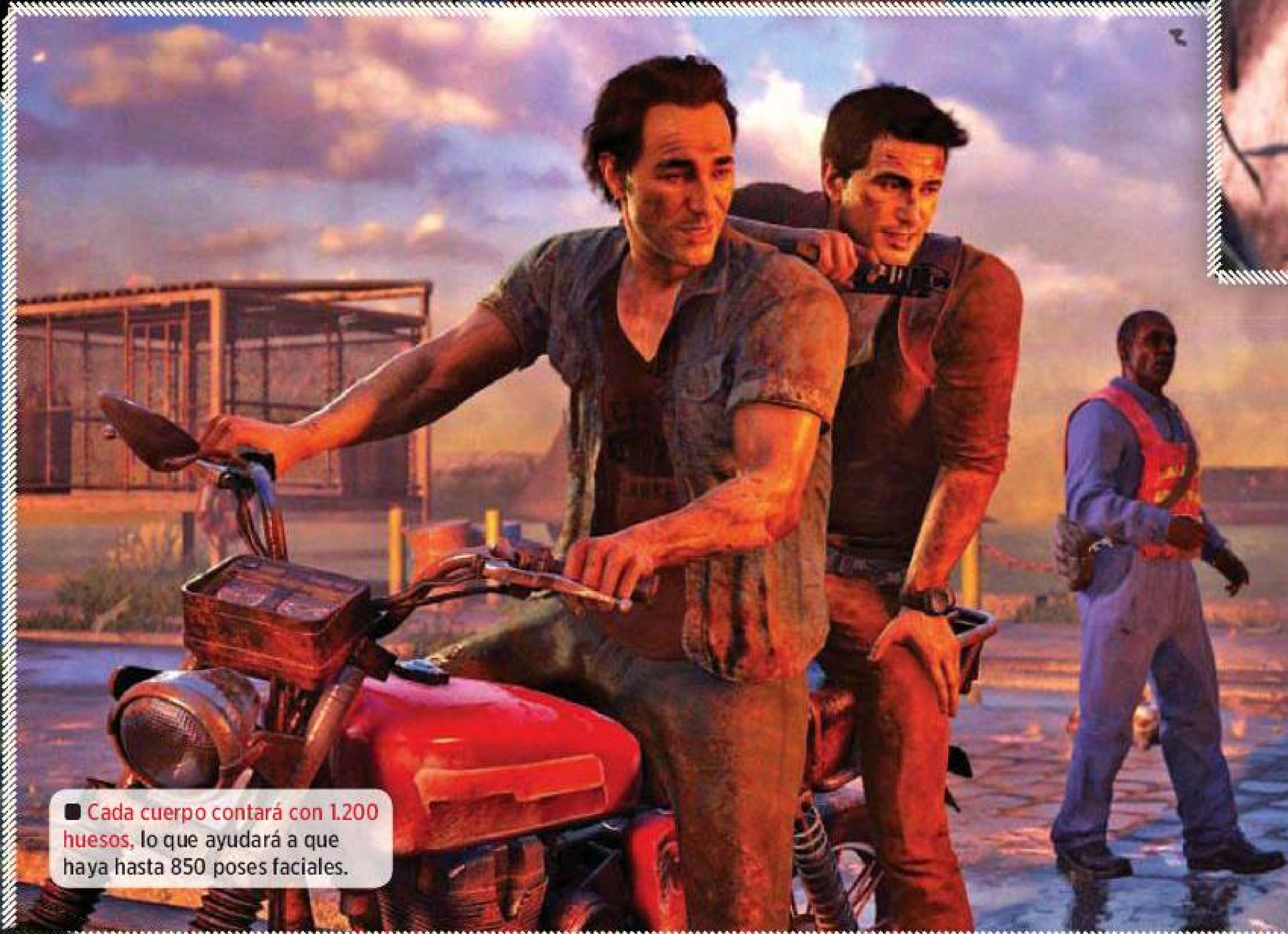


APERTURA. Los escenarios, aunque serán lineales, serán más amplios que en las anteriores entregas, de modo que habrá más de una ruta por la que avanzar. Además serán más verticales, lo que, combinado con la avanzada IA de los enemigos, dará mucho juego.





Samuel y Sully tendrán un peso decisivo en la historia. El oro les gusta más que a un tonto un lápiz.



Cada cuerpo contará con 1.200 huesos, lo que ayudará a que haya hasta 850 poses faciales.

NUEVOS TRUCOS

La jugabilidad será realmente variada, gracias a la combinación de todo tipo de mecánicas: exploración, escalada, sigilo, tiroteos, combates cuerpo a cuerpo, conducción... El ritmo será frenético y, en cuestión de segundos, podremos pasar de pilotar a escalar o disparar, con una gran fluidez.



GANCHO. Se usará continuamente, para salvar grandes distancias, trepar, correr por las paredes... Podremos emplearlo incluso para agarrarnos a una camioneta, con el riesgo de acabar dando tumbos por el suelo y temiendo por nuestra vida.



CUCHILLO. La escalada será más ágil gracias a un puñal que se podrá clavar en las piedras porosas. Habrá que andarse con ojo, pues muchas superficies se romperán y habrá QTE.



CONDUCCIÓN. Por primera vez se podrán conducir vehículos libremente, sin que vayan "sobre raíles". En las persecuciones, podremos abordar a otros coches.

Bruce Straley y Neil Druckmann, principales artífices de *The Last of Us*, tomaron las riendas del proyecto tras la salida de Amy Hennig, hasta el punto de rehacerlo todo.

» Según ha dicho Neil Druckmann, *la piedra angular del juego será la idea de que "cada tesoro tiene su coste"*, lo que permitirá contraponer el gusto del protagonista por el oro con lo que estaría dispuesto a hacer por sus seres queridos. En ese sentido, en el bando de los antagonistas, habrá otro cazarrecompensas llamado Rafe Adler que también servirá como contrapunto, así como una militar sudafricana, Nadine Ross, que dispondrá de su propio ejército privado.

Naughty Dog ha enseñado dos demos por ahora y de ellas se desprende que la jugabilidad de *Uncharted 4* va a dar un salto de gigante respecto a las entregas previas, tanto por la introducción de nuevas mecánicas (gancho, vehículos) como por la mayor escala *de los escenarios*. El sistema de combate y los tiroteos estarán muy mejorados, por lo que resultarán más orgánicos. Por ejemplo, el sistema de disparo será tan fluido que podremos apuntar casi desde cualquier posición, mientras estemos cayendo por una cuerda o incluso estando colgados del gancho. Además, muchas coberturas volarán en mil pedazos ante el impacto de las balas, lo que obligará a estar en continuo movimiento para no morir acribillados.
Como *El Reino de los Ladrones* y *La Traición de Drake*, *El Desenlace del Ladrón* contará con modos multijugador, aunque Naughty Dog aún no ha dado detalles al respecto. Quizás sepamos algo sobre ellos en octubre o, como tarde, a principios de 2016, pues *The Nathan Drake Collection* dará acceso a la beta.

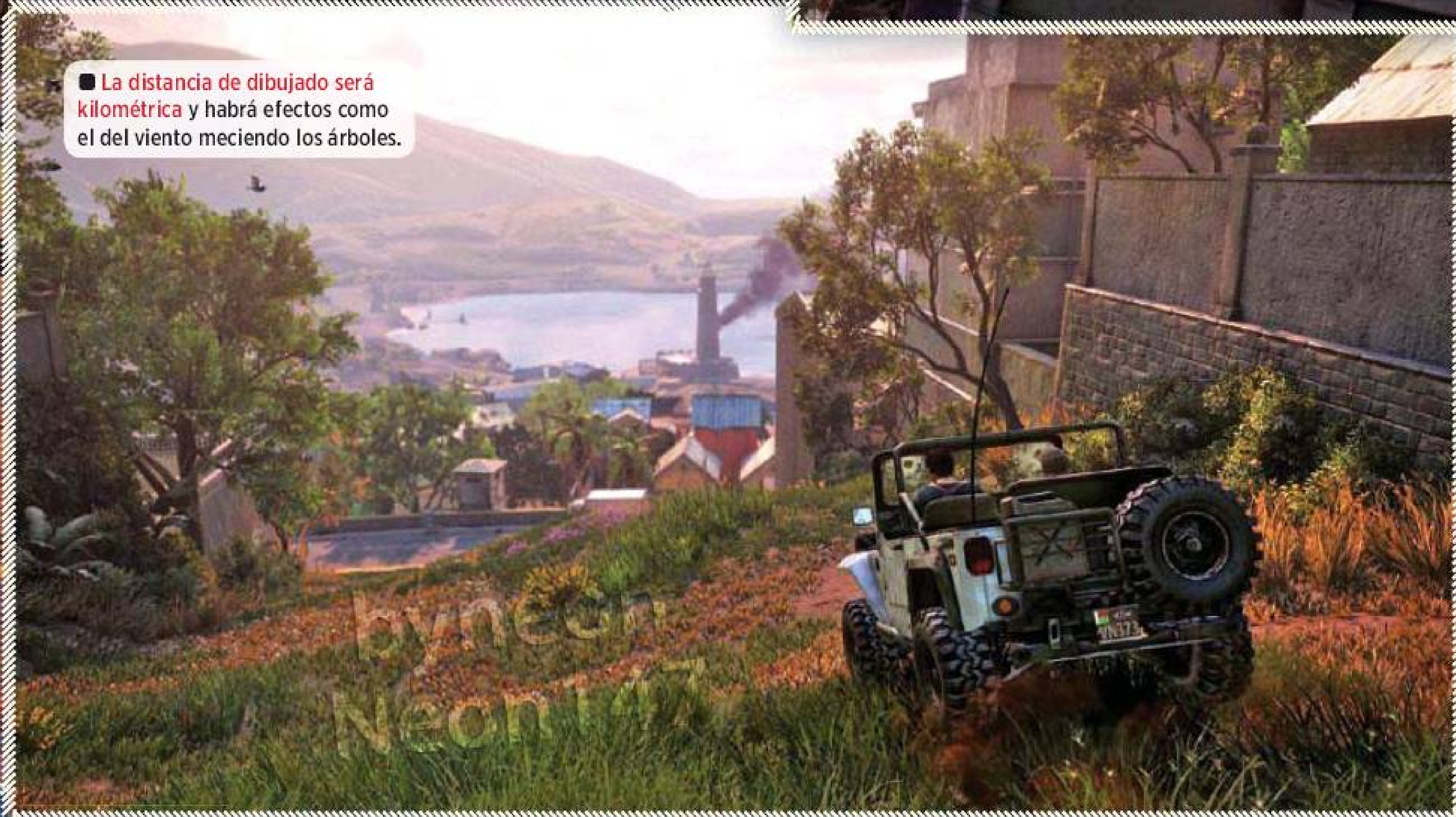
El apartado técnico será una auténtica barbaridad. Naughty Dog está poniendo un gran empeño no ya só-





La concatenación de acciones será más suave que nunca: aquí, se juntan "escalada" y combate.





La distancia de dibujado será kilométrica y habrá efectos como el del viento meciendo los árboles.

lo para que el grado de detalle sea brillante (el modelado de los personajes nos tiene sin habla), sino para que el tono cinematográfico sea perpetuo. Todo estará hecho con el motor gráfico del juego, de modo que la acción propiamente dicha y los "vídeos" se encadenarán de una forma sublime, gracias a la gran cantidad de animaciones y al tono narrativo. En relación con eso, la propia acción se irá concatenando de manera muy fluida. Por ejemplo, puede que estemos en medio de una persecución y, en apenas un instante, pasemos de estar agarrados a una camioneta con el gancho a estar sobre ella disparando para, a continuación saltar a un coche y ponernos a conducirlo, algo que será novedad en la saga. Pocas veces hemos visto algo parecido en un videojuego. A eso, añadid la belleza de los escenarios, que no sólo serán vastísimos, sino que harán gala de todo tipo de efectos ambientales: lluvia, ráfagas de aire meciendo las hojas de los árboles, las olas del océano arremetiendo contra las rocas... Tras el retraso que sufrió, no veremos *Uncharted 4* hasta primavera de 2016, pero, por suerte, ya falta menos de un año. Naughty Dog no ha decepcionado nunca con ninguno de los títulos que ha hecho para PlayStation, y no parece que la cosa vaya a cambiar.

TRILOGÍA PARA AMENIZAR

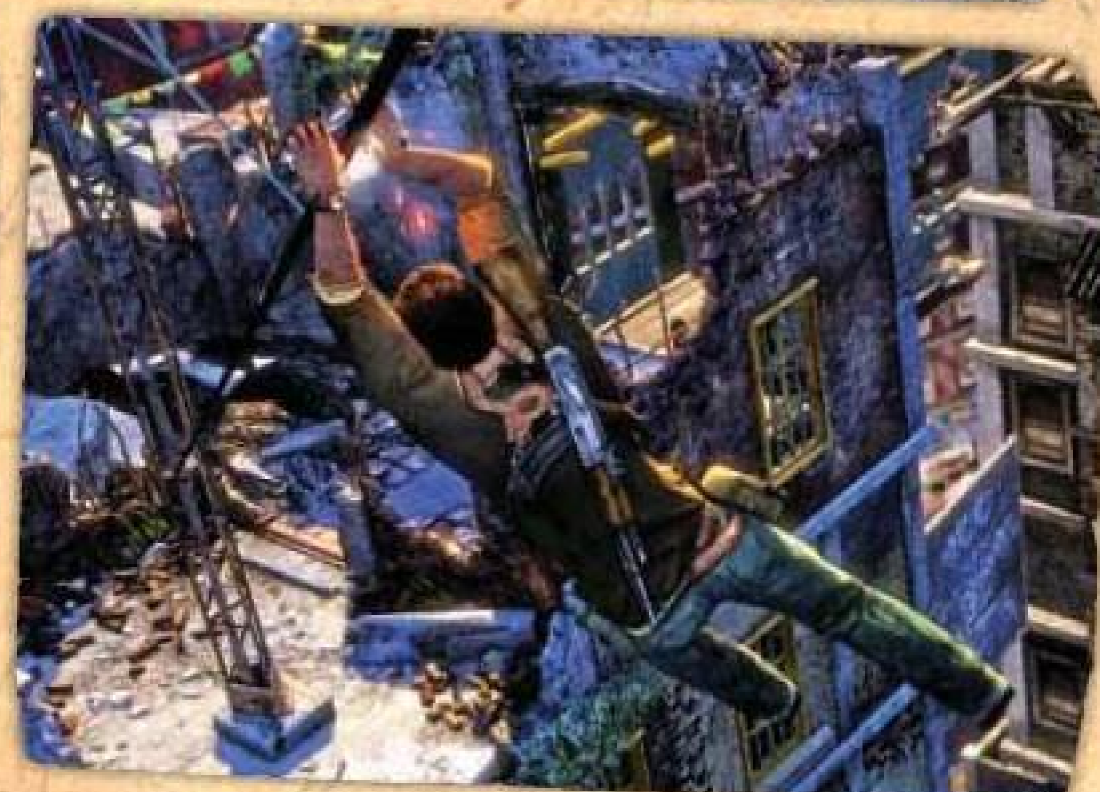
Uncharted: The Nathan Drake Collection, la remasterización de las tres entregas de PS3, llegará el 7 de octubre a PS4, como un aperitivo. De ella se está ocupando Bluepoint Games, un estudio experto en la materia, pues ya hizo *Metal Gear Solid HD Collection*, *God of War Collection* o *ICO & Shadow of the Colossus Collection*. Este recopilatorio, que "sólo" incluirá las campañas, correrá a 1080 p y 60 fps, e incluirá mejoras en el modelado de los personajes, las texturas o la iluminación. A eso, añadid la adición de un modo Foto y de nuevos trofeos, así como el acceso a una beta del multijugador de *Uncharted 4*.



La escena del helicóptero de *Uncharted 2* es la única que Sony ha mostrado por ahora. Así luce.



Los modos multijugador de *Uncharted 2* y *Uncharted 3* no se incluirán en este recopilatorio.



El regreso de DRAGON QUEST

Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito fue uno de los mejores juegos de rol de PS2. Tras largos años de ausencia, muchos seguís preguntándonos cuándo va a volver esta mítica saga rolera a nuestras consolas. Pues parece que tenemos buenas noticias al respecto.

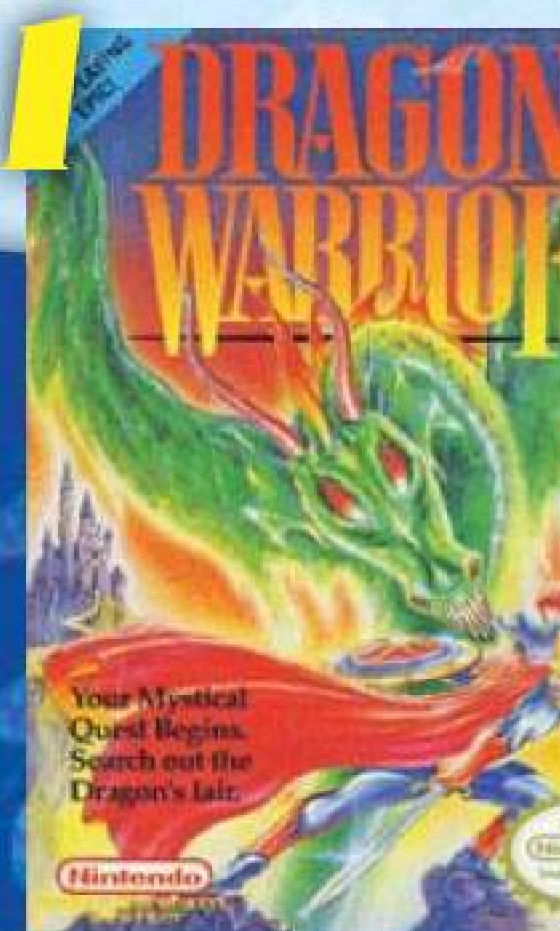
La saga Dragon Quest

La saga *Dragon Quest* nació en 1986 con la premisa de hacer un RPG que fuera algo más accesible que los que había hasta la fecha. Creada por Yuji Horii, desde sus inicios (y hasta hoy) contó con la BSO de Koichi Sugiyama y los diseños de Akira Toriyama (creador de "Dragon Ball"). Esto último fue decisivo para que la saga tuviese éxito, logrando ser incluso más popular que *Final Fantasy* en Japón. En Enix nunca se han "casado´ con nadie y siempre ha lanzado las entregas canónicas en las consolas que más triunfaban en el momento: primero NES, luego Super Nintendo... hasta llegar a *Dragon Quest VII* que salió ya para PSone, aunque nunca llegó aquí. La saga se estrenaría en Europa con *El Periplo del Rey Maldito*, su octava entrega para PS2. Después, la saga volvió a las consolas de Nintendo en su novena y décima entrega. Para *Dragon Quest XI*, Square Enix ha decidido realizar un lanzamiento "conjunto" y simultáneo en PS4 y 3DS. Y lo que han enseñado tiene una pinta sensacional, aunque aún no ha sido confirmado para occidente. Pero nos parecería impensable que no saliera aquí...



Los cuatro primeros *Dragon Quest* fueron lanzados originariamente para NES y los dos siguientes para Super Nintendo. *DQVII* ya salió en PSone.

1



Dragon Quest XI

PS4 | SQUARE ENIX
ROL | SIN CONFIRMAR

Con motivo del 30º aniversario de la franquicia, el mismísimo Yuji Horii, el padre de la saga, presentó *Dragon Quest XI*, que llegará a PS4 el año que viene en Japón (aún no ha sido confirmado para occidente, aunque no concebimos que no termine saliendo aquí). En el evento de Square Enix vimos al nuevo protagonista explorar ciudades y "campo", con un apartado gráfico delicioso y combates que no parecen aleatorios.





Builders combinará la ambientación típica de los *Dragon Quest* con el "concepto *Minecraft*". La mezcla puede ser explosiva.



Podremos construir el mundo a nuestro antojo, usando distintos materiales.





Los monstruos típicos de los *Dragon Quest* serán también nuestros enemigos en *Builders*.

Dragon Quest Builders

PS4/PS3/PS VITA | SQUARE ENIX | AVENTURA | SIN CONFIRMAR

Square Enix ha tenido la genial idea de fusionar el estilo de juego de Minecraft que tanto triunfa en occidente con una de las sagas más queridas por los japoneses. El resultado es *Dragon Quest Builders*, una especie de Minecraft pero con la ambientación típica de la franquicia creada por Yuji Horii que saldrá en Japón en PS4, PS3 y Vita (esperemos que algún día llegue aquí pero no está confirmado). Tras elegir entre un protagonista masculino u otro femenino (ambos diseñados por Akira Toriyama) tendremos que pelear contra los típicos monstruos de la saga mientras reconstruimos este fantástico mundo a nuestro gusto a base de bloques con distintos materiales y objetos. La fórmula parece infalible, al menos de cara a Japón.









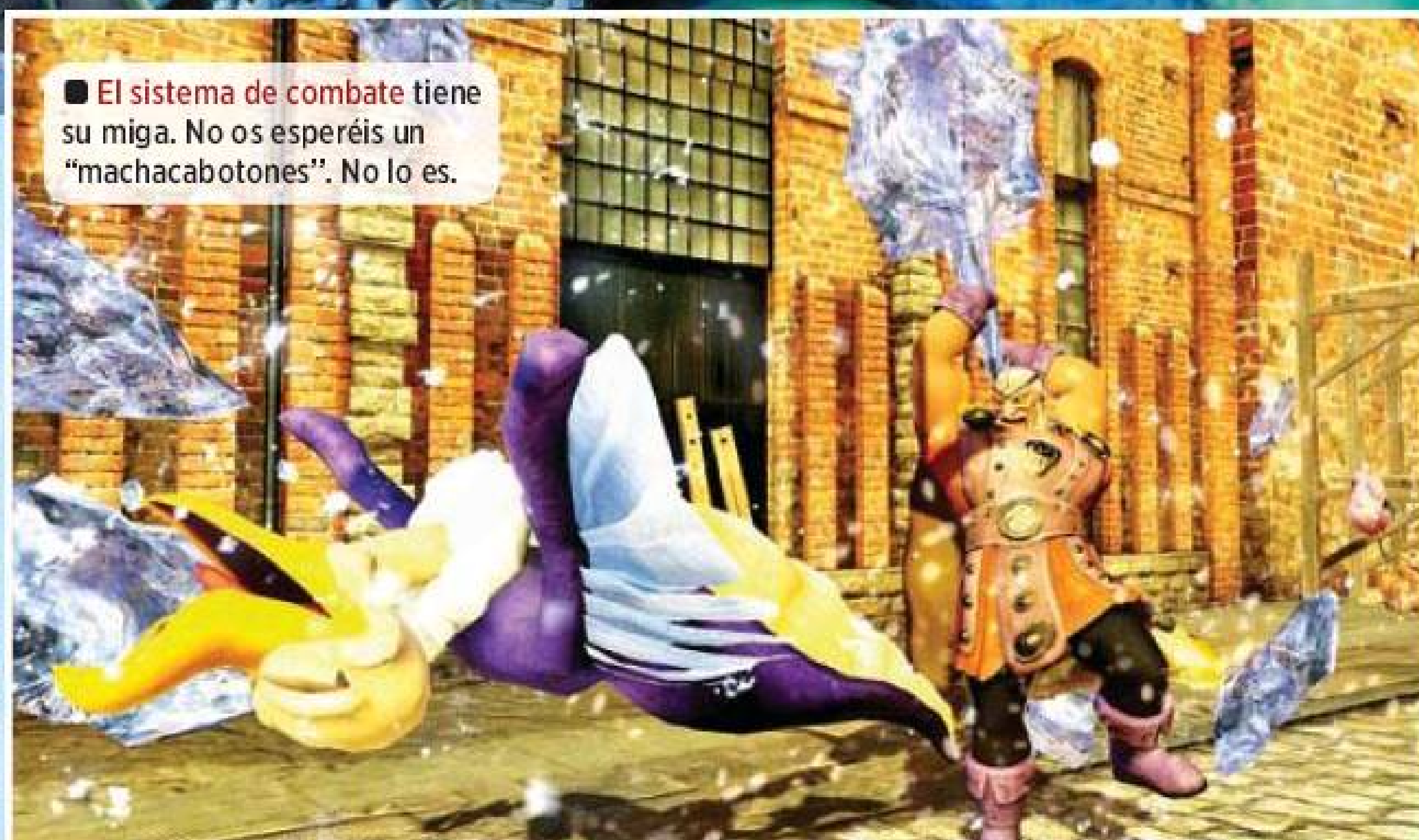


Por temas de licencias, en USA la saga *Dragon Quest* se llamó *Dragon Warrior* 1. *DQV* supuso un salto al salir en SNES 2, pero no tanto como *DQVII*, 3 el juego más vendido en Japón en el año 2000 con casi 4 millones de unidades. *DQ: El Periplo del Rey Maldito* 4 fue la primera entrega de la saga que sale en Europa (de ahí que perdiera el VIII). A lo largo de estos años han sacado multitud de "remakes" y "spin-offs" 5. La mayoría no han llegado aquí.

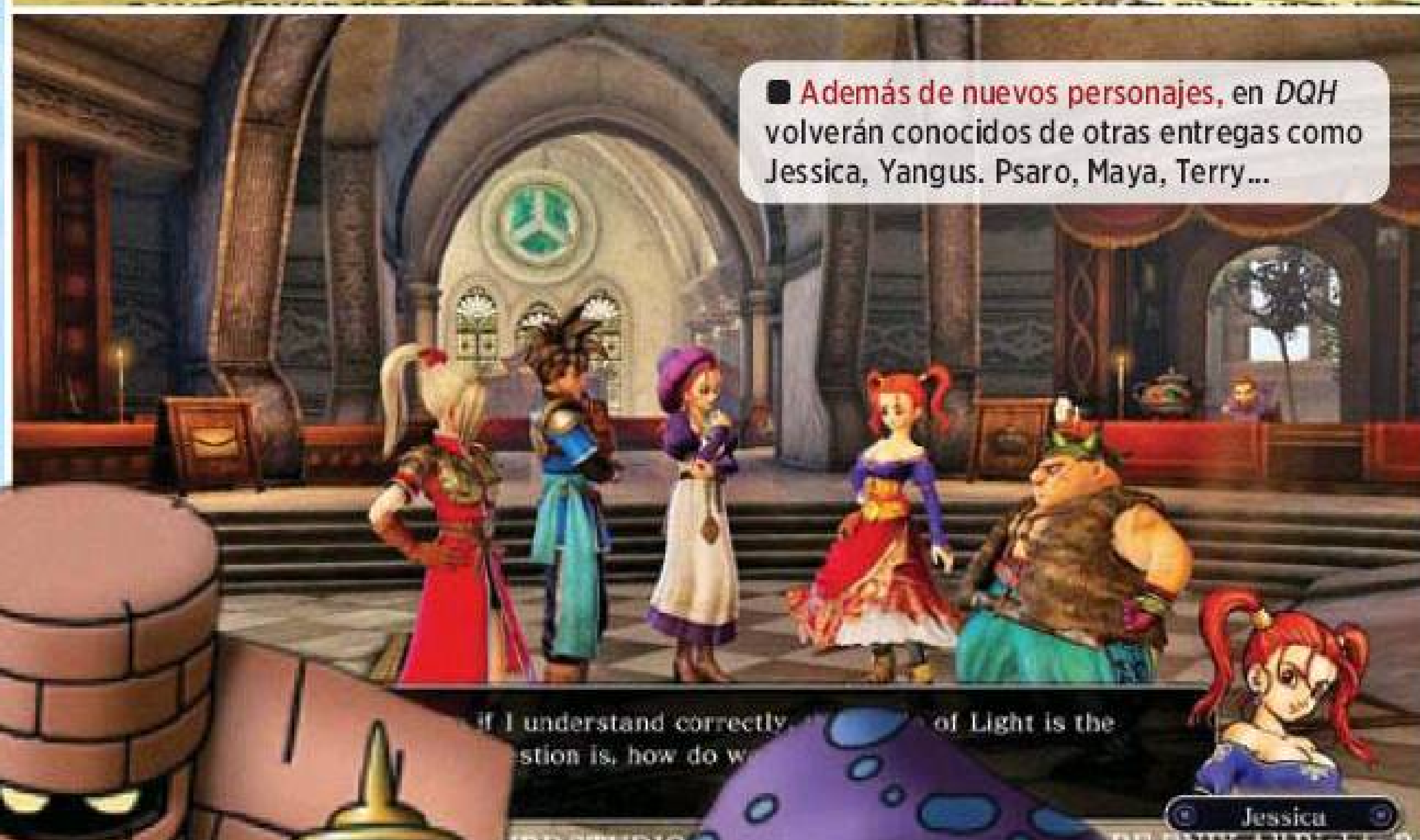
Dragon Quest Heroes

PS4 | SQUARE ENIX | ACCIÓN | 16 DE OCTUBRE

Dicen que el creador de la franquicia *Dragon Quest*, Yuji Horii, ya llevaba tiempo queriendo hacer un juego de acción inspirado en la saga. Pero ninguno de sus intentos anteriores llegó a cuajar... hasta que vio la oportunidad de formar equipo con Omega Force, el estudio responsable de los *Dynasty Warriors* que, además, ya han trasladado este planteamiento a otros "universos" como el de "One Piece" o "El Puño de la Estrella de Norte". Así nace *Dragon Quest Heroes: el Infortunio del Árbol del Mundo y la raíz del mal*, un juego de acción en el que nos enfrentaremos a hordas de enemigos de la saga *Dragon Quest* (diseñados por Akira Toriyama), sin olvidarnos de los enormes jefes finales. La historia tendrá mucha importancia, y nos colocará en el idílico reino de Erusaze, que vive en paz y armonia hasta que un ejército de monstruos viene a fastidiarlo todo. Nuevos personajes se aliarán con otros ya conocidos (como Jessica o Yangus de *Dragon Quest VIII* y otros muchos de otras entregas), cada uno con sus propias características, que deberemos mejorar. Así pues, *DQH* tendrá un componente "rolero", que lo alejará de ser un mero "machacabotones". La BSO de Koichi Sugiyama y su pulido apartado técnico (a 60 fps en PS4) pondrán la guinda a una propuesta que ha gustado tanto que Square Enix ya ha anunciado una secuela (de momento, sólo para Japón). El 16 de octubre lo veremos por aquí, con textos en castellano.



El sistema de combate tiene su miga. No os esperéis un "machacabotones". No lo es.



Además de nuevos personajes, en *DQH* volverán conocidos de otras entregas como Jessica, Yangus, Psaro, Maya, Terry...





DQH será un juego de acción con toques roleros desarrollado por los autores de los *Dynasty Warriors*.



Los diseños corren a cargo de Akira Toriyama. (creador de "Dragon Ball") Y llegará con textos en castellano y voces en inglés o japonés.



La versión de PS4 se mueve a 60 fps. La de PS3 no sale aquí así que no podemos comparar.

ENTREVISTA A

Ryota Aomi



Productor de *Dragon Quest: Heroes* y *Dragon Quest: Heroes II*

¿Cómo surgió la idea de pasar del clásico enfoque rolero a un juego de acción?
Queríamos hace una nueva "sub-serie" centrada en los personajes del mismo modo que el "spin-off" *Monsters* se centra en los monstruos. Hace tiempo que el creador de la saga, Yuji Horii, quería hacer un juego de acción pero sus intentos nunca cuajaron... hasta que Kou Shibusawa, fundador de Koei Tecmo, le propuso una colaboración con Omega Force. De esta unión nace *Dragon Quest Heroes*.

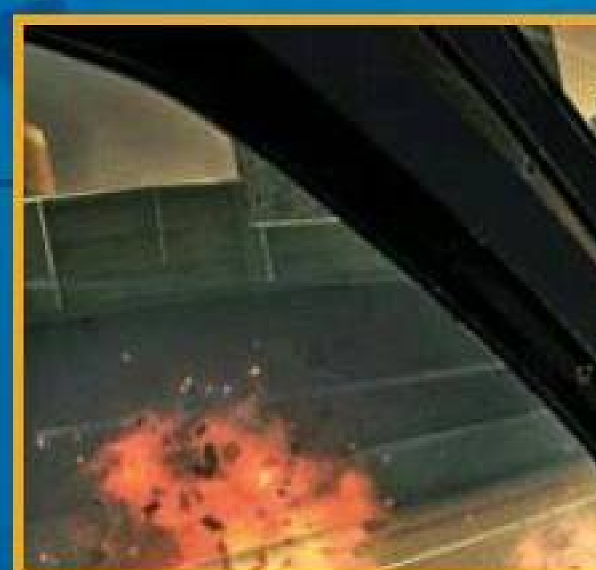
Además de en los personajes, ¿en qué se diferencia *Dragon Quest Heroes* de cualquier otro juego estilo *Dynasty Warriors*?
Hemos empleado la experiencia de Omega Force en este género y por ello es inevitable que mucha gente lo perciba así, pero creo que *DQ: Heroes* es muy diferente a un *Dynasty Warriors*. No sólo es combatir contra hordas de más de 100 monstruos de la saga. Hemos puesto mucho énfasis en la historia, el humor. los hechizos, jefes finales... Hay un sistema de combate "inteligente" que nos permite alternar el control entre los cuatro miembros de tu equipo. Y tiene un toque "Tower Defense", ya que hay que colocar monstros aliados para proteger ciertos emplazamientos.

El humor es una constante en la saga *Dragon Quest*. ¿Estará presente en *Heroes*?
El humor tan apreciado por los fans estará muy presente en *Dragon Quest: Heroes*: en los diálogos, en algunas misiones, en los nombres de los monstruos aliados... Incluso veréis el famoso "Puff-Puff " de Jessica!

¿Crees que los fans de *Dragon Quest* quieren nuevos enfoques para la franquicia?
Yuji Horii siempre aborda el desarrollo de un nuevo *Dragon Quest* desde la perspectiva del jugador y nos lo contagia al resto del equipo. En cada entrega intentamos introducir cosas nuevas pensando precisamente en lo que buscan los jugadoresy empleando el "hardware" que mejor se adapte a ello. En el caso de *Dragon Quest Heroes* hemos aprovechado la potencia de PS4 para hacer un mundo más "realista" y espectacular sin renunciar a la esencia de la saga ni al la historia, que es algo que también buscan siempre los fans.

¿Percibes muchas diferencias entre lo que piden los jugadores occidentales y lo que demanda el público japonés?
Dragon Quest Heroes es un juego de acción y por eso pensamos que, al ser más intuitivo y directo, gustará igual en todo el mundo. Además, ponemos mucho esfuerzo en la localización de nuestros juegos, tanto en las versiones europeas como en la norteamericana.







Combinar Project Morpheus con PS Move es un cóctel sensacional. Si a la inmersión que otorga el casco le unimos el controlar todo con nuestras manos es como vivirlo en primera persona.



PROJECT MORPHEUS ES UNA REALIDAD

REALIDAD VIRTUAL EN PS4

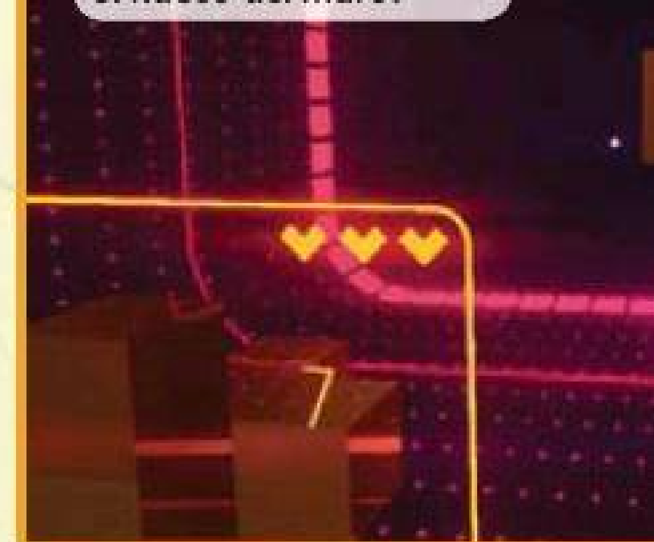
Tras meses en los que la realidad virtual de Sony no era más que un proyecto y apenas un sueño, por fin se destapa el potencial del periférico. Aunque en el pasado E3 la RV de Sony no fue la protagonista absoluta sí que ha demostrado, con juegos, que ya es una realidad.



Sony lleva desde los años 90 tratando de crear el dispositivo de Realidad Virtual definitivo. Glasstron, lanzado en 1997, fue la avanzadilla y ahora que el terreno está allanado llega Project Morpheus, que avanza a paso de gigante para llegar a PS4 y PS Vita en la primera mitad del año que viene. La competencia será dura y cada compañía prepara su modelo: Valve, Oculus, Samsung, Starbreeze...

Los anuncios de Sony en el E3 2015 quizás eclipsaron las novedades en torno a Project Morpheus. No todos los días se hacen realidad sueños como *Final Fantasy VII Remake, The Last Guardian* o *Shenmue III*, pero, asimilada la bacanal, es tiempo ahora de analizar lo que está preparando Sony para cambiar el modo en el que jugamos a la consola. Las especificaciones técnicas del periférico cada vez están más definidas: una pantalla OLED de 5,7 pulgadas con una resolución de 1920x1080 (960x1080 para cada ojo), a 120 fps (una vez más, la mitad, 60, para cada ojo) y con una latencia y un peso del accesorio que bajan cada vez que Sony presenta una nueva versión de su prototipo en cada evento importante.

Aunque los números son muy importantes, lo que de verdad nos interesa es que la lista de juegos no para de crecer, con más de 200 títulos en desarrollo, aún sin fecha confirmada aunque muchos llegarán acompañando el lanzamiento del periférico en la primera mitad de 2016. Seguid leyendo para descubrir cómo serán algunas de las experiencias más inmersivas jamás creadas.



Debemos colocar las piezas, rotándolas, en el hueco del muro.







The London Heist

PS4 ACCIÓN LONDON STUDIO

Se trata de dos demos técnicas ambientadas en la saga *The Gateway*. en ambas demos, PS Move se convierte en nuestras manos, haciendo que la inmersión sea total. Cogemos los objetos, los movemos, apuntamos con la pistola, etc... como lo haríamos en la realidad. Hasta ahora hemos podido probar dos fases. En la primera teníamos que sobrevivir a un tiroteo parapetados tras una mesa y en la segunda teníamos que deshacernos de nuestros perseguidores, montados en motos y coches, disparando con nuestra Uzi. *The London Heist* tiene tan buena pinta que no nos extrañaría que, finalmente, pasase de ser una demo técnica a convertirse en juego completo. Sería perfecto como juego de lanzamiento.

***The London Heist* nació como demo técnica, pero no nos extrañaría que llegase a ser un juego completo.**



RIGS será un shooter subjetivo con "mechas" como protagonistas y enfocado exclusivamente al multijugador competitivo.





RIGS Mechanized Combat League

PS4 SHOOTER GUERRILLA CAMBRIDGE

Esta Liga de Combates Mecanizados, subtítulo de *RIGS*, nos invitará a enfundarnos un "mecha" y a enfrentarnos a otros jugadores exclusivamente online en un shooter que tratará de hacerse un hueco en el mundo de los e-sports. Para controlar el robot usamos el Dual Shock 4 como en cualquier otro shooter subjetivo, pero lo más llamativo es que apuntamos con nuestra mirada, dirigiéndola con el casco de RV. Además, las partidas serán tremendamente dinámicas y combinarán los disparos típicos con objetivos como introducir el robot en una portería para ganar la partida.



Super Hyper Cube

PS4 PUZZLE KOKOROMI

¿Te imaginas jugar a *Tetris* o a *Blockout* en primera persona? No os dejéis engañar, es un juego muy simple, pero tremendamente adictivo y un modo muy distinto de disfrutar de la RV.



Es una demo muy contemplativa pero cuando aparece el tiburón...

The Deep

PS4 DEMO LONDON STUDIO

En esta demo nos ponemos en la piel de un buzo que se sumerge, protegido por una jaula de metal, para contemplar en todo su esplendor a las criaturas de los fondos oceánicos. Creednos, un tiburón destruyendo nuestra jaula da bastante miedito.


Rescatar a nuestro padre será la misión principal en *Wayward Sky*. Promete.



Wayward Sky

PS4 AVENTURA UBER ENTERTAINMENT

Los juegos de RV en tercera persona son poco comunes pero *Wayward Sky* nos ofrecerá esa perspectiva durante la exploración y una vista en primera persona para resolver los distintos puzzles o interactuar con el entorno. Para movernos tendremos que usar la mirada para señalar al lugar al que queremos ir, como en una aventura "point and click", pero usando nuestra vista como puntero. Una demostración de que no todo van a ser shooters.

Godling

PS4 ESTRATEGIA SÓLFAR STUDIOS

Esta aventura nos propone convertirnos en una especie de "dios" que despierta en un bello entorno natural. Mientras exploramos, usando Project Morpheus y nuestro DualShock 4, interactuaremos con distintos objetos y dependiendo de qué decidamos hacer con ellos podremos proteger este idílico mundo o reducirlo a cenizas. Una aventura realmente inmersiva.




El destino de un bello mundo estará en nuestras manos con *Godling*.

Playroom VR

PS4 MINIJUEGOS JAPAN STUDIO

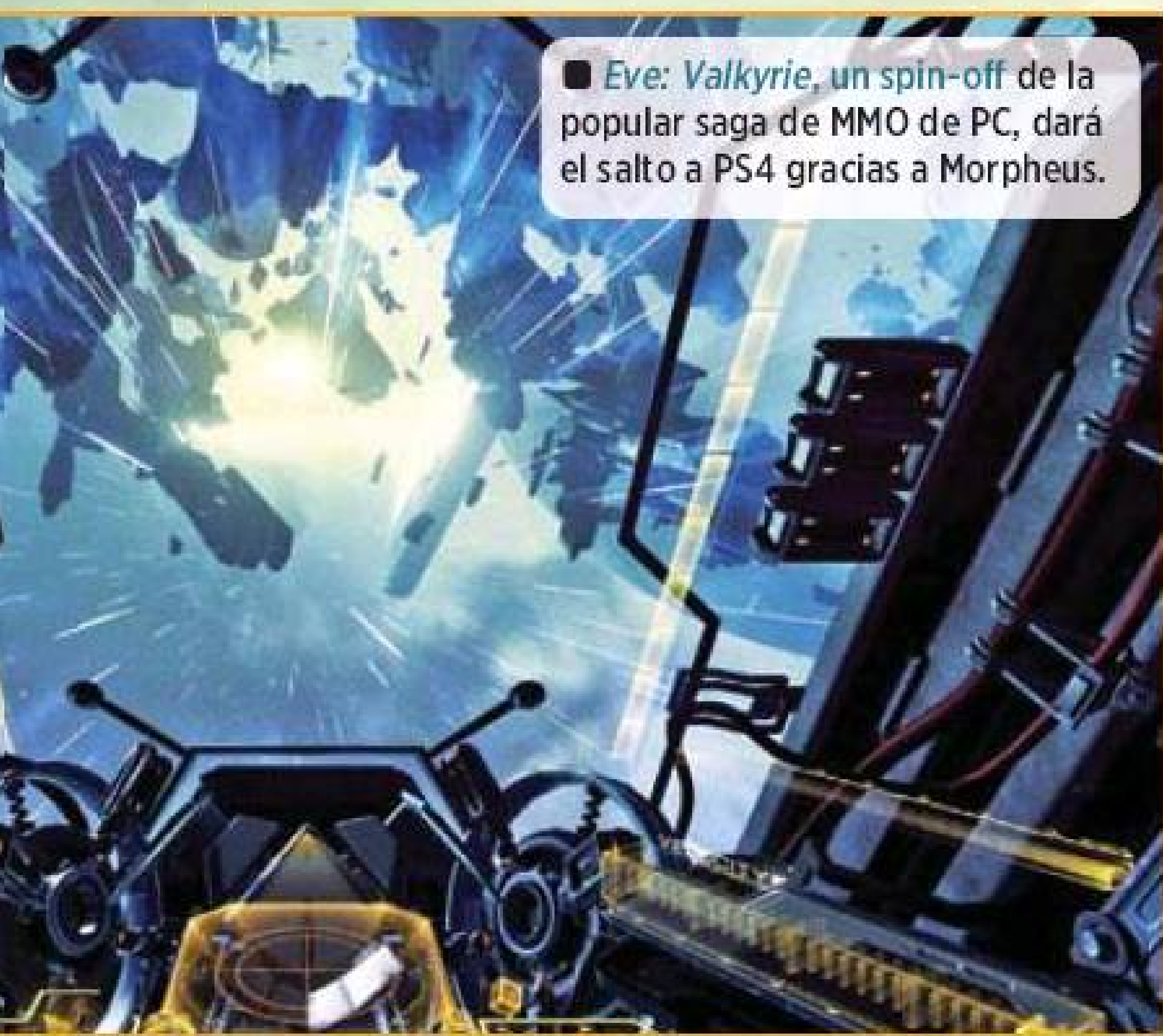
Project Morpheus necesita, como todo nuevo periférico, un juego que demuestre sus posibilidades y Playroom VR puede ser el elegido, como lo fue su versión normal para la PS Camera. En esta ocasión, aunque también hemos visto que tendrá minijuegos para un solo jugador en los que trastear con la detección de movimientos del DualShock 4 o en los que explorar una especie de hotel de 5 estrellas (piscina y recreativas incluidas) para los simpáticos minirobots, lo más prometedor serán sus propuestas de juego asimétrico, en las que un jugador se enfundará el casco para enfrentarse a otros cuatro "amigos" equipados con el mando de PS4. Ya se han desvelado dos de estos minijuegos. En uno el portador del casco tendrá que perseguir a los minirobots destruyendo todo el escenario y en el otro tendrá que esquivar los objetos que le lanzan sus rivales.


Gracias al juego asimétrico, el jugador con Morpheus se convierte en una especie de Godzilla que debe perseguir a los otros cuatro.

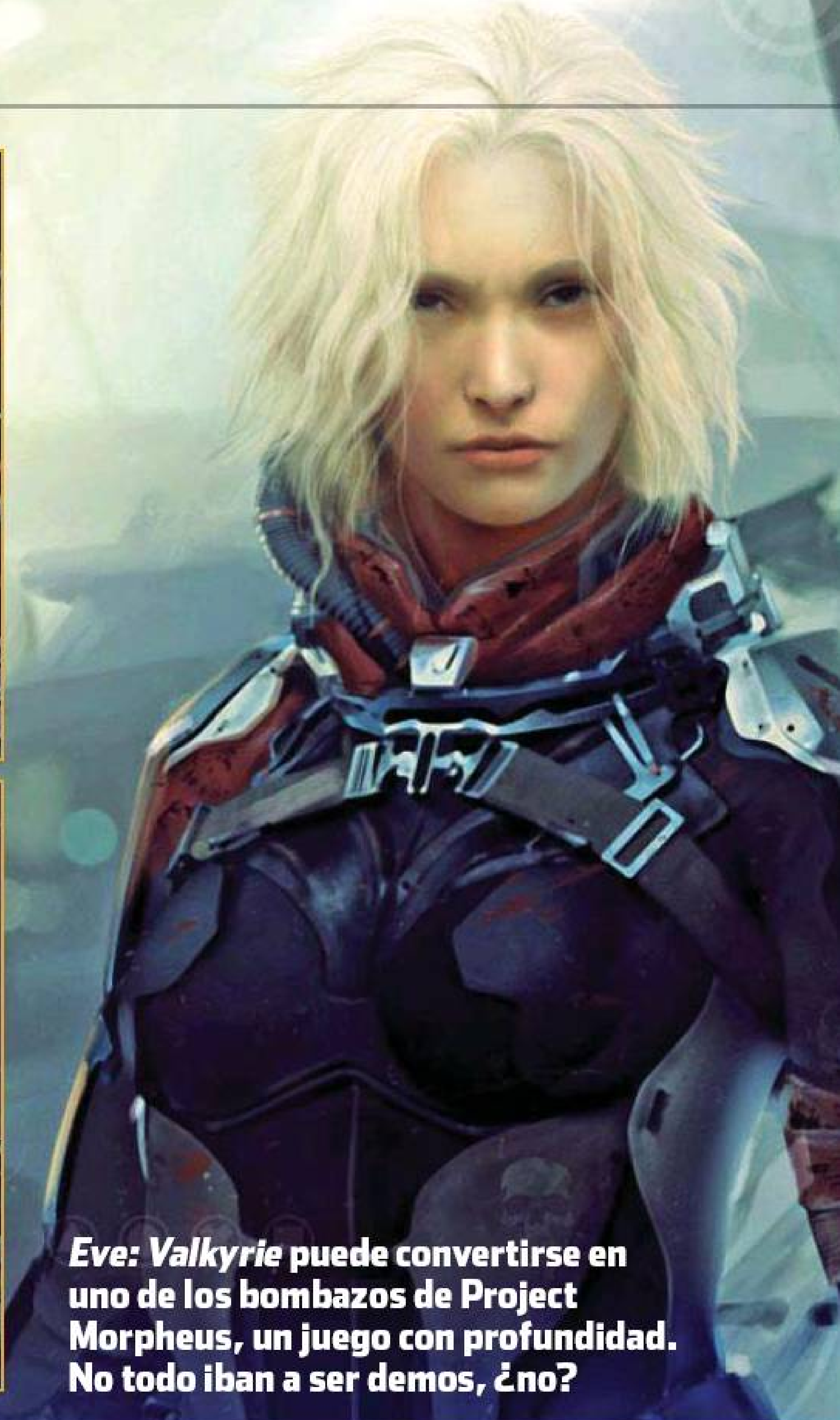

Esquivar los objetos que nos lanzan nuestros colegas con el mando es la propuesta de este otro minijuego.




Harmonix Music transformará la música en mundos que contemplar.


Eve: Valkyrie, un spin-off de la popular saga de MMO de PC, dará el salto a PS4 gracias a Morpheus.


La cabina del piloto será lo que veremos en el casco de Sony pero controlaremos la nave con el mando.



Eve: Valkyrie puede convertirse en uno de los bombazos de Project Morpheus, un juego con profundidad. No todo iban a ser demos, ¿no?

Eve Valkyrie

PS4 | **SHOOTER** | **CCP GAMES**

Será un simulador de combate espacial ambientado en la popular saga MMO de PC. Enclaustrados en la cabina de una de las naves de nuestra flota tendremos que eliminar a nuestros enemigos haciendo gala de nuestras dotes como pilotos. Se controlará con el DualShock 4 y, aunque su desarrollo se parece mucho al de otros títulos similares que no incluyen opciones de RV, la inmersión será bestial gracias a Project Morpheus, que nos permitirá mirar por dónde vienen nuestros rivales sin necesidad de rotar nuestra nave, entre otras cosas. Llegará a PS4 al mismo tiempo que Project Morpheus y, durante la demo que pudimos catar en el pasado E3, comprobamos que tanto gráfica como jugablemente la aventura está ya tremendamente pulida. Puede marear un poco dado el carácter de 360 grados del vuelo, pero tiene una pinta realmente alucinante.


Parte del espíritu del *Battlezone* original permanecerá intacto gracias al estilo gráfico de este reinicio.




Las batallas de tanques y la RV volverán tras más de 30 años desde el original.

Battlezone

PS4 | **ACCIÓN** | **REBELLION**

Corría el año 1980 cuando apareció el primer juego de Realidad Virtual de la historia, *Battlezone*, un adictivo arcade de Atari. 35 años después nos llegará este "reboot" de la saga de la mano de Rebellion, creadores de *Alien vs. Predator* o la saga *Sniper Elite*, que actualizarán el clásico a nuestros tiempos. Aunque mantendrá parte del estilo gráfico de la recreativa original, con esas líneas de colores a lo "Tron", todo lucirá de lujo y nos ofrecerá unos combates entre tanques realmente rápidos y sin las exigencias de otros simuladores. Primero dispara y luego hablamos.



Harmonix Music

PS4 | **MUSICAL** | **HARMONIX**

Los creadores de *Guitar Hero* nos traerán una propuesta musical más contemplativa para la RV. Nosotros pondremos la música y el juego creará una recreación visual onírica de la misma.



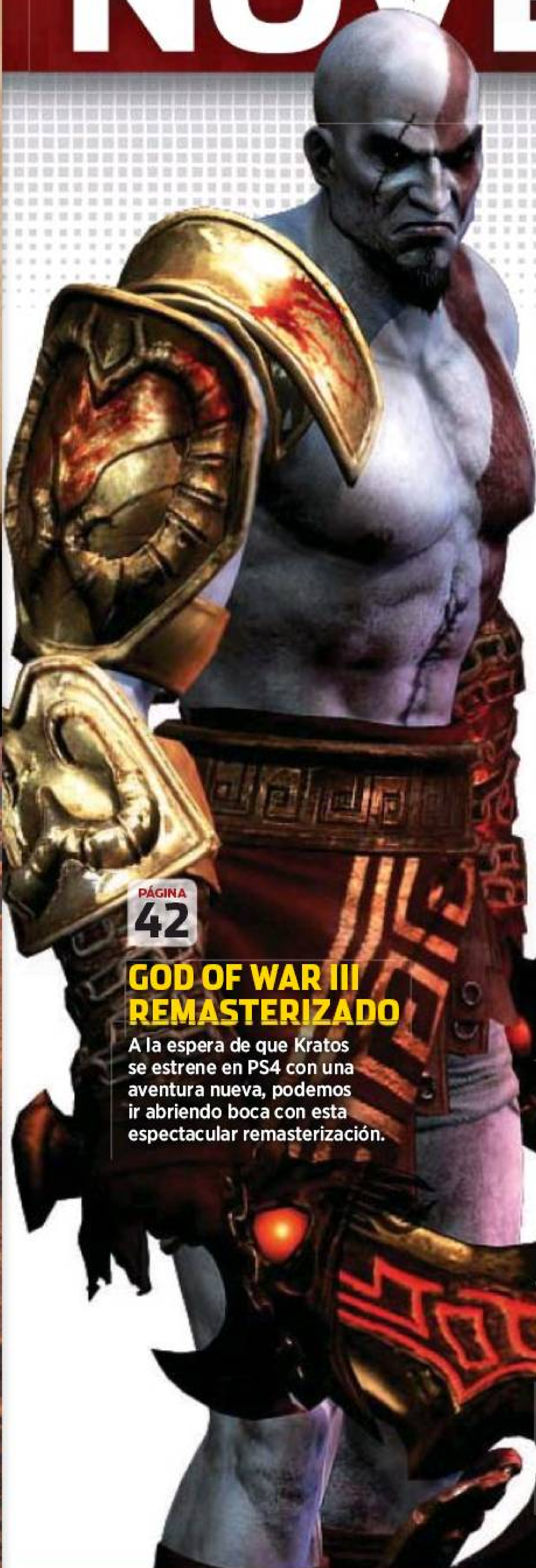
Convertirnos en el mejor cabeceador será la base de *Headmaster*.

Headmaster

PS4 | **FÚTBOL** | **FRAME INTERAC.**

Un compendio de minijuegos de fútbol en los que tendremos que usar la cabeza, dando testarazos al balón (gracias a la detección de movimientos) para superar cada reto. Tendrá montones de balones y desafíos distintos para hacerlo más variado.

NOVEDADES



PÁGINA 42

GOD OF WAR III REMASTERIZADO

A la espera de que Kratos se estrene en PS4 con una aventura nueva, podemos ir abriendo boca con esta espectacular remasterización.



PÁGINA 44

Final Fantasy XIV Heavensward. El juego de rol multijugador masivo de Square-Enix no ha dejado de evolucionar desde su lanzamiento en PS3 en 2013. Ahora se pone a la venta en PS4 la edición más completa, con todas las mejoras y actualizaciones.



PÁGINA 46

Red Goddess Inner World. Una aventura en 2D con acción, plataformas y puzzles que nos invita a convertirnos en una joven diosa que debe recorrer su propia mente para recuperar sus poderes. Un juego español que reúne ideas de clásicos como *Metroid*.



PÁGINA 48

Rocket League. La idea es tan loca como parece: mezclar coches y fútbol. Eso sí, es aún más divertida de lo que os podéis imaginar, sobre todo si jugamos con amigos. Un arcade trepidante con un potente multijugador que da lugar a épicos "piques".

UNA DE SEQUÍA...

El verano no es la época más propicia para disfrutar de novedades. Lo que no ha salido antes de que nos fuéramos de vacaciones, se reserva para lanzarse en septiembre, cuando ya estamos en casita... Pero que nadie se asuste, que no sólo de remasterizaciones, colecciones y pequeñas joyas descargables vive PlayStation. A lo mejor los lanzamientos del mes no son para tirar cohetes, pero es que lo bueno va a empezar el mismo 1 de septiembre. Pasad el rato recordando la grandeza de Katros (más grande aún en PS4), disfrutando de las frenéticas competiciones de *Rocket League* o visitando los oníricos mundos de *Red Goddess*... A la vuelta de las vacaciones os esperan Venom Snake, Mad Max y un asesino en serie. Y es sólo el principio...

PS4

God of War III: Remasterizado 42
Final Fantasy XV Heavensward 44
Red Goddess Inner World 46
Rocket League 48
Skulls of the Shogun 49
Godzilla 50
Trials Fusions Awesome 51
The Vanishing of Ethan Carter... 52
Tembo: the Badass Elephant.... 53
Journey 54

PS VITA

Deception IV: The Nightmare Princess........ 55
Hyperdimension Neptunia Re;Birth3: V Generation 56
Hatoful Boyfriend 57

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49 **Deficiente.** Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.

49-59 **Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.

60-69 **Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.

70-79 **Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.

80-89 **Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.

90-94 **Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.

95-100 **Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.

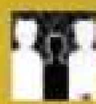


Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.

PEGI El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:



EDAD RECOMENDADA

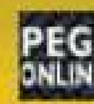
CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

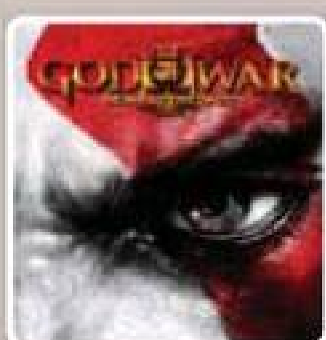

SE DICEN PALABROTAS

SEXO

JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO

ENSEÑA A JUGAR
PEGI ONLINE EDAD JUEGO EN RED



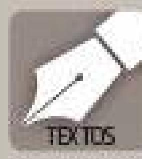


18

Género:
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador:
SANTA MONICA
Editor:
SCEE
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,95 €
Precio Store:
39,99 €


JUGADORES 1


JUG. ONLINE NO


TEXTOS CASTELLANO


VOCES CASTELLANO


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P

www.playstation.com/es-es/games/god-of-war-iii-remastered-ps4/



God of War III Remasterizado es el juego de PS3 pero con gráficos a 1080 p y 60 fps, mejores texturas...

"DESMONTANDO" MITOS... GRIEGOS

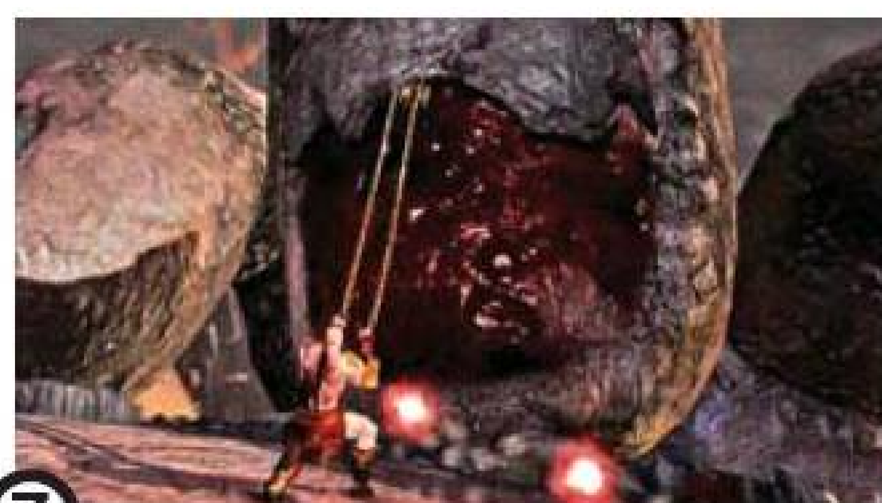
GoWIII Remasterizado es una aventura de acción que, como las anteriores entregas, gira en torno a varios pilares: la acción más bestia, zonas de saltos, puzzles y quick time. Todo, para destruir la mitología griega...



1 **COMBATE.** Con dos botones realizamos los combos, donde podemos alternar 4 armas principales y algunas reliquias como un arco.



2 **PLATAFORMAS.** Y puzzles (que juegan con la perspectiva) e incluso zonas de vuelo tienen su hueco en el desarrollo. Es variado y ameno.



3 **JEFES FINALES.** Son lo mejor del juego. En muchas ocasiones, son criaturas infinitamente más grandes que Kratos... ¿Es eso una uña?

UN ÚLTIMO **"REGALO"** DE LOS DIOSES

God of War III Remasterizado

Kratos debuta en PS4 con una puesta al día de la que es, cronológicamente hablando, su última aventura en PS3... ¡¡¡Y casi parece next gen!!!

En 2010, Kratos terminó de arrasar el Olimpo de la mitología griega en *God of War III*, título con el que culminaba su historia de venganza. Un título que, pese al tiempo que ha pasado, sigue siendo una de las mejores y más salvajes aventuras de acción de PS3. Una aventura que ahora debuta en PS4 con mejoras técnicas, como gráficos a 1080 p y 60 frames por segundo, texturas en HD y mejores efectos de luz y sombra, además de incluir su escueto DLC.

Como en el original de PS3, la historia arranca con Kratos subido en el titán Gaia, trepando por el monte Olimpo para acabar con Zeus y los dioses que aún siguen vivos, como Hades, Poseidón o Helios, además de otras figuras mitológicas como Heracles o Hermes. No es imprescindible haber jugado a los dos anteriores para sumergirse y disfrutar del juego, pero ayuda para conocer las relaciones entre los personajes. En este sentido, no hubiera estado de más un "GoW Collection", para que los nuevos usuarios de PS4 pudieran disfrutar de toda la saga...

El estilo de juego sigue a pies juntillas lo que ya hemos visto en anteriores entregas, es decir, una frenética acción con un asequible sistema de combate, zonas de saltos y plataformeo, puzzles y quick time events (para rematar enemigos, abrir puertas...). Todo regado con coleccionables, secretos y, sobre todo, cientos de litros de hemoglobina y vísceras. El juego es muy salvaje y gore, sobre todo a la hora de derrotar a los jefes finales, un espectáculo con bestiales situaciones, no aptas para todos los públicos. Esta era la base en



Kratos vuelve con más detalle que en PS3, aunque sigue igual de salvaje a la hora de acabar con sus enemigos...



Sigue ofreciendo un desarrollo con cámaras prefijadas, el sistema de orbes para mejorar el equipo y recuperar vida/magia...



Durante las 8-10 horas que dura la aventura visitaremos lugares como la Forja de Hefesto. Sobra decir que ahora luce mejor...



La remasterización es obra de Wholesale Algorithms Inc. con ayuda de 5 estudios más. No les ha quedado nada mal.





God of War III ya era soberbio en PS3, pero PS4 refina la experiencia aún más. Si no lo has jugado, deberías hacerlo.

PS3 y en la "next gen" ofrece eso, pero con más detalle, nitidez y suavidad a la hora de moverse. Los 1080 p y 60 fps se notan en todo, desde unos modelos y texturas más detallados y definidos a unos combates mucho más suaves y sin brusquedades o caídas de frames... Es el mismo juego, pero más bonito (con la única excepción de las secuencias de vídeo pregrabadas, que no han sido remasterizadas a 60 fps).

El único añadido original es el modo Foto, con el que podemos pausar la acción pulsando la parte izquierda del panel táctil, para hacer zoom, aplicar efectos y marcos o ajustar el brillo y la intensidad para crear nuestras propias instantáneas. Más allá de la diversión que proporciona, es una herramienta que te permitirá admirar el incremento en el nivel de detalle. A esta opción hay que añadir el escueto DLC que se lanzó en PS3 tras el debut del juego, como algunas skins o los desafíos para las espadas del exilio, una serie de retos en los que debemos demostrar nuestra habilidad, precisión y rapidez. Y es que, al igual que el juego de 2010, tras completar la aventura (unas 8-10 horas de duración), luego nos queda poco por hacer: jugarla en otros niveles de dificultad, encontrar los secretos y trofeos y participar en la arena de combate, un modo horda en el que elegimos todo. ¿Merece la pena la remasterización? Pues depende. Si no lo jugaste en su día, la respuesta es un sí rotundo, porque es una aventura soberbia. Para el resto... dependerá de lo fan que seas, sabiendo que es el juego de PS3 sin contenido nuevo.



El juego arrastra bugs de la versión de PS3, como algunas voces muy bajas e incluso añade alguno en jugabilidad, pero nada grave.



El doblaje en castellano es soberbio, pero se podía haber incluido un selector para jugar con el doblaje y subtítulos que se prefiera.

» UN REMASTERIZADO CON POCA **NOVEDAD**

GoW III Remasterizado añade más bien poco contenido nuevo a lo visto en PS3. Se podía haber aprovechado la ocasión para incluir el final original, que era más largo... pero finalmente no ha sido así. Solo incluye el DLC (que fue escaso) y un modo Foto, que es la gran novedad...



MODO FOTO. Pausa la acción y ajusta el instante haciendo zoom, añadiendo filtros y marcos... Simple y muy efectista.



SKINS. Podemos activar armaduras y skins, como la de Deimos, para afrontar la aventura con efectos de todo tipo.



DESAFÍOS. Pequeños retos de combate y destreza, como evitar que nos corneen una serie de minotauros...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sigue siendo una gran aventura, variada y divertida. El modo foto. Los 1080 p y 60 fps.

» LO PEOR
Que no incluya los 2 primeros *GoW* remasterizados. El precio, un poco elevado.

Te gustará + que... **DEVIL MAY CRY 4 S.E.**



Te gustará − que... **DMC DEFINITIVE EDITION**



89	**» GRÁFICOS** Más detallados y fluidos que en PS3... donde ya lucía muy bien.
90	**» SONIDO** Gran BSO, buenos efectos y gran doblaje... Aunque con defectillos.
86	**» DIVERSIÓN** Una variada maravilla. Añade 10 puntos más si no lo jugaste en PS3.
80	**» DURACIÓN** Entre 8-10 horas para superar la historia, algo más para el Platino.
NOTA 85	**Es el juego de hace 5 años, más detallado y fluido. Le faltan novedades y contenido, como *GoW 1* y *2*, para ser la bomba.**





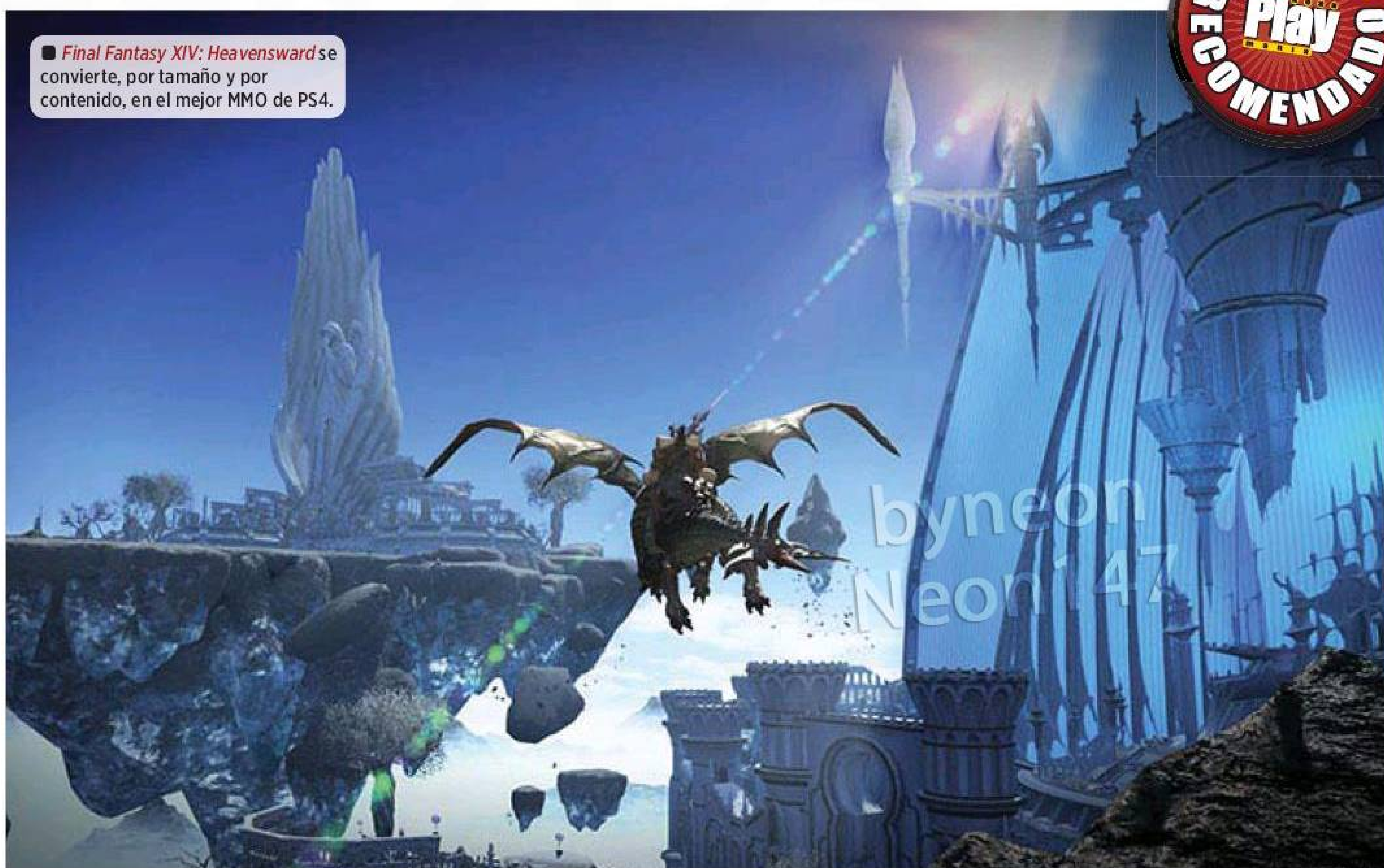


Género: **MMORPG**
Desarrollador: **SQUARE ENIX**
Editor: **SQUARE ENIX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio PS4/PS3: **44,99 €/29,99 €**
Complete Experience: **54,99 €/39,99 €**



JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-64 · TEXTOS INGLÉS · VOCES INGLÉS · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

eu.finalfantasyxiv.com/heavensward



Final Fantasy XIV: Heavensward se convierte, por tamaño y por contenido, en el mejor MMO de PS4.

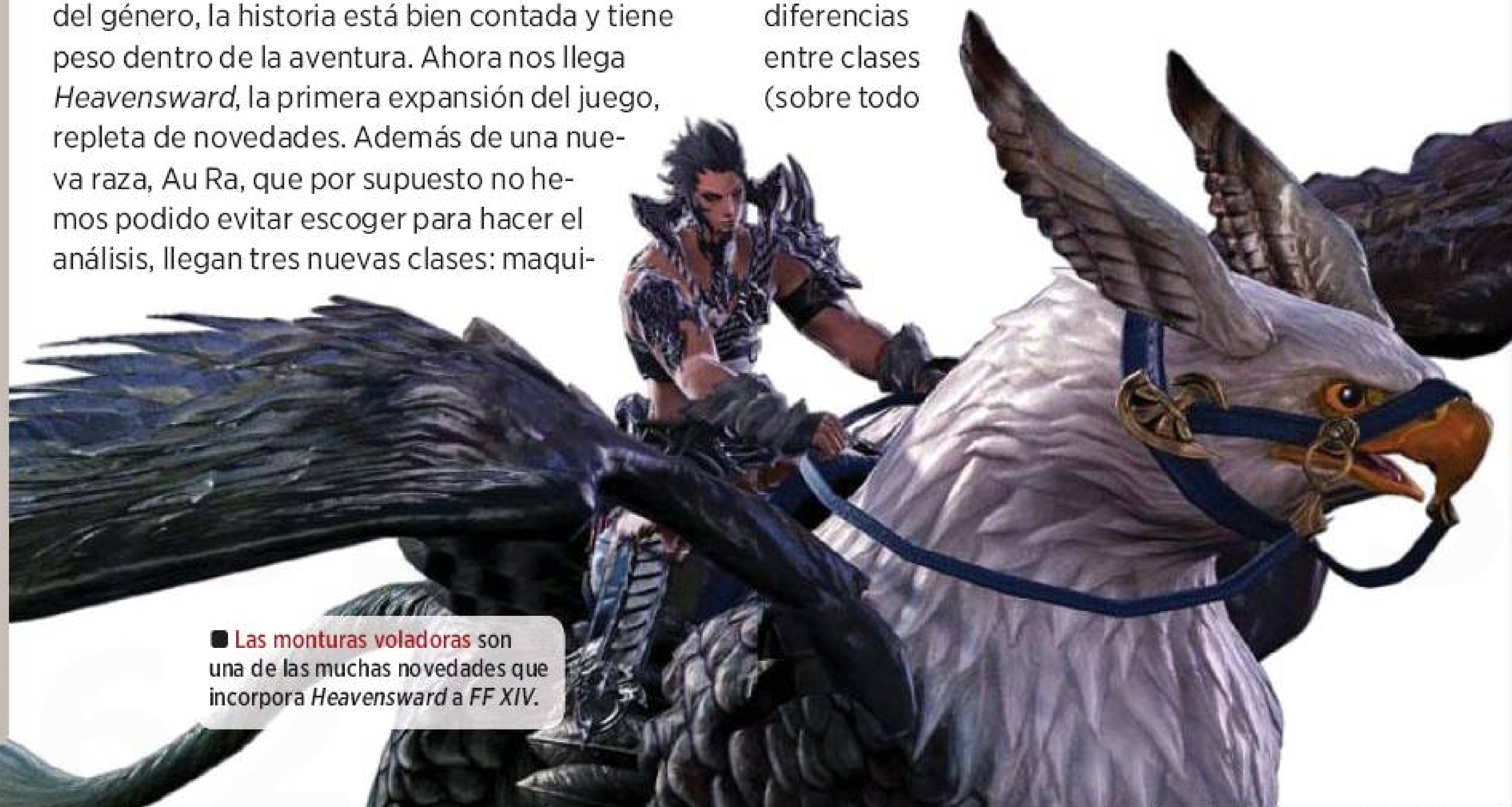
EL **MMO MÁS GRANDE** DE PS4 SE HACE CASI INFINITO

FF XIV: Heavensward

Dicen que con esto de los juegos de rol masivo online se te pasa el tiempo volando pero es que con *Heavensward* podemos volar, literalmente.

Nació como una verdadera castaña que fue mejorada por el nuevo equipo que se encargó de enmendar sus múltiples defectos. Ese renacimiento como *A Realm Reborn* ya nos gustó, pero con *Heavensward*, la primera expansión de su universo, ha terminado de convencernos. Para los que anden perdidos resumiremos la jugada: *FF XIV* es un MMO repleto de posibilidades. Hay que pagar una cuota por jugarlo y no es precisamente barata (12,99 al mes), pero la oferta es realmente amplia. Quizás, lo más llamativo es que, al contrario de lo que sucede en otros juegos del género, la historia está bien contada y tiene peso dentro de la aventura. Ahora nos llega *Heavensward*, la primera expansión del juego, repleta de novedades. Además de una nueva raza, Au Ra, que por supuesto no hemos podido evitar escoger para hacer el análisis, llegan tres nuevas clases: maquinista, astrólogo y caballero oscuro, una nueva nación que explorar, nuevos jefes finales y enemigos, mazmorras, una raid nueva, monturas voladoras y un nivel máximo que se aumenta hasta el 60 para todas las clases existentes (que ya llegan a 23).

Las posibilidades son realmente enormes y tiene ese atractivo indescriptible que es tan necesario en los MMO para que sigamos enganchados a su universo durante meses. La historia, especialmente la de *Heavensward*, es de lo mejor que hemos visto en el género del rol online masivo y las diferencias entre clases (sobre todo



Las monturas voladoras son una de las muchas novedades que incorpora *Heavensward* a *FF XIV*.

ASÍ SE FORJA UN GUERRERO DE LA LUZ

Aquellos que se embarquen en *Final Fantasy XIV: Heavensward* tienen que saber que, como buen MMORPG, eso es casi como comenzar una nueva vida que puede ocuparnos tanto o más que la "real":



1 **CREAR PERSONAJE.** El editor nos deja escoger raza, clase, aspecto y hasta servidor, que será permanente, como un nuevo hogar.



2 **BUSCAR AVENTURAS.** Los escenarios están repletos de misiones y lugares en los que echar una mano al prójimo por algo de experiencia.



3 **HISTORIA.** Si hay algo muy satisfactorio en *FF XIV*, y más siendo un MMO, es que nos sentimos protagonistas de la historia, no uno más.



Para superar las mazmorras y las raids es indispensable contar con la ayuda de un grupo de amigos equilibrado y organizado.



Las batallas contra jefes finales nos deparan algunos de los mejores momentos del juego. Más aún si jugamos con amigos.



Las posibilidades son enormes con 23 clases y más misiones de las que podemos contar. Cientos de horas.





Está en inglés y las mecánicas son muy repetitivas pero la oferta de contenido y la historia lo compensan con creces.

entre disciplinas: guerra, mano, la tierra y la magia) son brutales permitiendo que haya gente que se dedique a recoger recursos naturales o a fabricar objetos y no sólo a luchar como locos. Pero también es cierto que cuenta con algunos defectos que lo alejan de la excelencia.

El juego viene en inglés, tanto voces como textos, por lo que algunos pueden perderse uno de sus puntos fuertes, su historia. Pero quizás, lo que más nos decepciona es su sistema de mejora y evolución del personaje. Si no nos dedicamos a ser herrero o similares nos encontramos con un equipo bastante limitado. Pero, sobre todo, su mayor error es la mejora del personaje, que es automática en cuanto a habilidades, por lo que todos los arqueros, por poner un ejemplo, con nuestro mismo nivel tendrán exactamente las mismas habilidades y el mismo equipo que nosotros. Si hay algo que nos gusta en los juegos de rol, y más en un MMO, es poder diferenciarnos y aquí solo es posible a través de monturas y otras chulerías pero la base del héroe es la misma. Aunque hay muchas mecánicas distintas según la clase que escojamos dentro de una todo se vuelve extremadamente repetitivo y los combates son simplones al máximo (un clásico de los MMO). Eso sí, la oferta de contenido es tan brutal y la historia tan chula que engancha como el que más. Si ya tienes a *A Realm Reborn* puedes adquirir sólo *Heavensward* y si no lo tienes, puedes comprar la edición *Online Complete Experience,* juego y expansión.



La historia tarda lo suyo en arrancar, como es habitual en la saga, pero es de las mejores que hemos visto en muchos años de *FF*.



Cada nueva localización está repleta de cosas que hacer, desde un nuevo gremio hasta embarcarnos en mazmorras, raids, etc...

» LAS NOVEDADES DE HEAVENSWARD

Aunque el mundo de juego de *A Realm Reborn* ya era una auténtica barbaridad en cuanto a tamaño y posibilidades la primera expansión, *Heavensward*, añade mucho contenido para que disfrutemos, como nuevas mazmorras, nuevas raid (incursiones), nuevas clases... Un festín.



AU RA. La nueva raza que se une al elenco de *FF XIV* se caracteriza por los cuernos que adornan sus cabezas.



ISGHARD. Junto con Dravania y Abalathia forman la nueva zona de juego. Cuidado con los dragones que campan.



MONTURAS VOLADORAS. Una bonita y rápida manera de movernos por los mapas y de paso chulear de montura.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La enorme cantidad de misiones y cosas por hacer. Las novedades de *Heavensward*.

» LO PEOR

Las cuotas. Sigue siendo repetitivo. El sistema de mejora de armas y personajes.

Te gustará + que... ELDER SCROLLS ONLINE



Te gustará + que... PLANETSIDE 2



80	**» GRÁFICOS** Vale que es un MMO con enormes mapeados pero flojea demasiado.
87	**» SONIDO** La nueva pieza de Nobuo Uematsu y las antiguas molan bastante.
84	**» DIVERSIÓN** Hay mucho que hacer pero se vuelve demasiado repetitivo.
98	**» DURACIÓN** Sabes cuándo empiezas pero es imposible saber cuándo se acaba.
NOTA 86	Si te atraen los MMO este es el mejor que puedes disfrutar en PS4, pero con cuotas y los defectos propios del género.



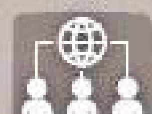




Género:
PLATAFORMAS/ AVENTURA
Desarrollador:
YANIM STUDIOS
Editor:
YANIM STUDIOS
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
14,99 €



1



NO



INGLÉS



INGLÉS



NO



1080 P

redgoddessgame.com/



En esta aventura de acción, puzzles y plataformas no faltan las peleas contra jefes, pero no son muy complejas: basta esquivar, saltar y golpear a tiempo.

AVENTURA, SALTOS Y PUZZLES A LA **ESPAÑOLA**

Red Goddess: Inner World

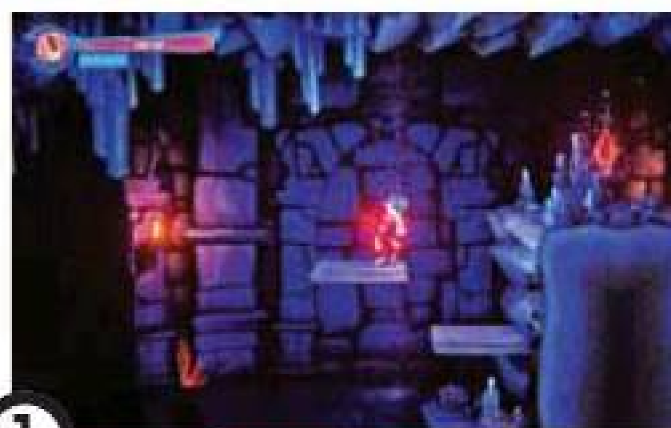
El "retro género" de los llamados "Metroidvania" tiene un nuevo y patrio representante, que aglutina buenas ideas con un estilo y carisma diferentes.

Kickstarter ha permitido al estudio español Yanim recrear con su estilo propio las características del género "Metroidvania", inspirándose en fuentes de los 80 y en éxitos más recientes, como *Guacamelee!* Así que ya sabéis lo que nos espera: plataformas 2D con algunas peleas y mucho volver atrás en los escenarios para abrir nuevos caminos según desbloqueamos nuevas habilidades. Y es que nuestra "prota", una pequeña diosa llamada Divine, debe explorar su subconsciente para recordar qué es lo que le ha hecho olvidarse sus poderes. A base de flashbacks y una voz "en off" descubriremos esta típica historia, no exenta de misterio y sorpresas.

La exploración de las diversas mazmorras que componen la mente de Divine nos llevará una y otra vez a callejones sin salida donde queda claro que deberemos volver una vez hayamos desbloqueado ese evidente nuevo poder. Doble salto, telequinesis, bolas de fuego... Habilidades que nos permitirán llegar hasta ese dichoso cristal que nos permitirá seguir avanzando. Y no todo es saltar. Tras menos de un hora de juego habremos despertado los dos alter ego de la inocente niña: Furia y Miedo. Podremos transformarnos en ellos a placer y nos permitirán hacer frente a los numerosos enemigos que pueblan la mente de Divine, ya sea pateándolos mediante sencillos combos o poseyéndolos para luego hacerlos explotar. Estos enfrentamientos presenta mecánica demasiado simples, pero en ocasiones se dispara la dificultad sin previo aviso. Algo que también ocurre con algunas de las más intrincadas zonas plataformeras,

La joven diosa Divine es la protagonista. Ha perdido sus poderes y debe averiguar qué ha pasado entrando en su propio subconsciente.

UNA DIOSA PARA UN **DESARROLLO** MUY VARIADO



1 **PLATAFORMAS.** Miles de saltos te esperan, la mayoría fluidos y asequibles, pero otros requerirán de mucha "prueba y error" y agilidad.



2 **LUCHAS.** Los colores de los alter ego, Furia y Miedo, marcan a qué enemigos podremos destruir, aunque todo resulta bastante simple.



3 **BACKTRAKING.** No pierdas ni un minuto intentado llegar a una plataforma lejana: nota mental y vuelta cuando tengas la habilidad de turno.



La prueba y error es una constante, sobretodo en los momentos más difíciles. Lástima que algunos checkpoints castiguen a veces.



Hay personajes que nos encargan tareas. En general estamos bastante "dirigidos" y siempre tendremos claro dónde ir y cómo.



El apartado gráfico no deslumbra pero presenta un colorido y estilo muy particular. Es el primer juego español para PS4 que se atreve con el Unreal Engine 4.





El estudio español Yanim nos presenta una interesante aventura que mezcla acción, plataformas y puzzles.

donde la situación de los checkpoints pueden conducir a momentos de profunda frustración. No es un juego especialmente difícil, pero sí hay puntas donde el desafío escala muchos enteros.

Y la base sobre la que se monta todo es nada menos que el Unreal Engine 4. Un motor que, sin bien es evidente que no se ha exprimido a tope, si ha permitido aplicar efectos técnicos bastante vistosos (partículas, profundidad de campo...). Esto unido a un estilo muy particular y personal que entra por los ojos, hace que podamos olvidar algún que otro problemilla puntual con la tasa de frames, alguna animación o unos tiempos de carga más largos de lo deseable. La música y efectos sí que no tienen pega alguna, aunque no podemos evitar poner el grito en el cielo al comprobar que texto y voces vienen en perfecto english, algo difícil de entender si pensamos que es un juego hecho en España. Todo se por el mercado global... En resumen, *Red Goddess Inner World* ofrece a los fans del género un conjunto de ideas jugables claras y contrastadas, envuelto en una trama entretenida y en una puesta en escena con estilo y carisma. Peca de no profundizar en apartados como su sistema de combate y de algún defecto técnico puntual, pero en general sabe entretener durante sus 10 horas de duración. Un ejemplo de cómo aprovechar un pequeño presupuesto con trabajo y buen gusto, aunque siempre sin perder de vista evidentes limitaciones que ello conlleva. Si te gusta la exploración y el "vuelta patrás" y eres hábil con los dedos, deberías echarle un vistazo.



Existen una serie figuritas muy bien ocultas que, al encontrarlas, desbloquearán diferentes aspectos de Divine y otros personajes.



Antes de saltar a lo loco hay que pensar muy bien dónde y cómo queremos llegar. La dificultad a veces se dispara sin previo aviso.

» UNA PROTAGONISTA SUPER-DIVINA

Como es habitual en estos juegos, los poderes y habilidades de la "prota" dictan cuándo y dónde podemos acceder a las distintas mazmorras. Divine tiene un corto pero entretenido repertorio de poderes a su disposición, además de dos alter-ego en los que se puede transformar.



TELEQUINESIS. Controlaremos ciertas plataformas con la mente para salvar obstáculos o evitar enfrentamientos.



POSESIÓN. Tomaremos el control de nuestros enemigos para hacerlos explotar en el momento oportuno y más dañino.



DESTRUCCIÓN. Cada uno de nuestros alter egos puede echar abajo obstáculos de su mismo color, rojo o azul. Simple.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Bonito estilo gráfico y mecánicas de juego contrastadas y divertidas.

» LO PEOR

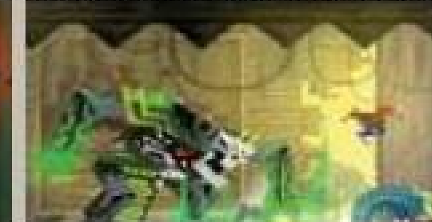
Caídas de frames puntuales. Poco novedoso, algo simple y todo en inglés.

Te gustará que...



OUTLAND

Te gustará que...



GUACAMELEE! SUPER TURBO CE

70	**» GRÁFICOS** Coloridos y con estilo propio pero sin muchos alardes técnicos.
76	**» SONIDO** Melodías tranquilas y no cansinas y buena voz narrativa... en inglés.
85	**» DIVERSIÓN** Variado y claro en objetivos e intenciones. La historia atrapa.
85	**» DURACIÓN** 10 horas por 15 euros está muy bien, pero no es muy rejugable.
NOTA 80	Entretenido de principio a fin para jugadores hábiles y amantes del género. No sorprende, pero divierte.







3

Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **PSYONIX**
Editor: **PSYONIX**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99 €**


JUGADORES 4


JUG. ONLINE 8


TEXTOS CASTELLANO


VOCES NO


BLU-RAY NO


RESOLUCIÓN 1080 P

rocketleague.psyonix.com/


Mezclar fútbol y coches es la propuesta de este juego, que ofrece unos encuentros multijugador tan frenéticos como divertidos.

FÚTBOL SOBRE **CUATRO RUEDAS**

Rocket League

¿Os imagináis disputar partidos de fútbol en los que todo vale y además a bordo de potentes coches? ¡Bienvenidos a *Rocket League*!

Tras lanzar *Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle Cars* para PS3 en 2008, la desarrolladora independiente Psyonix da una nueva vuelta de tuerca a su fórmula de unir fútbol con coches y nos sorprende con *Rocket League*, un descargable para PS4 que ofrece una de las experiencias multijugador, tanto a pantalla partida (hasta 4 jugadores) como online (hasta 8 participantes), más divertidas de los últimos tiempos. ¡Y no estamos exagerando!

La fórmula no puede ser más sencilla: a bordo de potentes vehículos de 4 ruedas, y en estadios cerrados en los que es posible aprovechar la curvatura de las paredes para propulsarse, el juego nos propone unos frenéticos encuentros futbolísticos en los que todo está permitido con tal de introducir el enorme balón en la portería contraria. Así, y con solo dos botones (uno de salto y otro de turbo) como únicas ayudas extra, las partidas se convierten en un auténtico festival de remates, choques, movimientos defensivos y goles, muchos goles, que hacen de cada partido una experiencia realmente divertida, en especial cuando jugamos en compañía. Y es que el espíritu de *Rocket League* es puramente multijugador, ya sea en la misma consola u online, y aunque incluye un modo individual en el que los contrarios son manejados por la CPU, la IA de los rivales no está a la altura y, además, se pierde ese componente de "pique" que tan bien le sienta. Si os gustan el fútbol y los coches... ¡no os lo podéis perder!


El terreno está salpicado de propulsores: al pasar por encima aceleramos a toda velocidad unos segundos.


El modo a pantalla partida permite partidos de hasta 4 jugadores en la misma consola. ¡Todo un acierto!

PARTIDOS A TODO GAS


1 **SAQUE.** Al inicio del encuentro y tras cada gol, el balón cae en el centro del campo y los jugadores deben acelerar desde su portería.


2 **ESTADIOS.** Los campos son cerrados y no existen fueras de banda. Además, sus paredes son curvas para que podamos propulsarnos.


3 **ESTRATEGIA.** Remates, saltos, choques, propulsores... Todo vale para dirigir el balón a la portería rival... ¡o de la alejarlo de la nuestra!

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Partidos frenéticos que se convierten en un festival de diversión jugando en compañía.

» LO PEOR
Muy enfocado al modo multijugador y la experiencia pierde enteros jugando solo.

80	**» GRÁFICOS** Sencillos, pero efectistas. Destacan por su fluidez e iluminación.
73	**» SONIDO** Melodías electrónicas y vítores que ambientan de forma correcta.
86	**» DIVERSIÓN** Jugando en compañía los partidos son garantía de "piques" y risas.
82	**» DURACIÓN** Se echan en falta más modos, pero tenemos diversión para rato.
NOTA 83	Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía.







Género:
ESTRATEGIA
Desarrollador:
17-BIT
Editor:
17-BIT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
9,95 €









JUGADORES 1 | JUG. ONLINE 2-4 | TEXTOS CASTELLANO | VOCES INGLÉS | BLU-RAY NO | RESOLUCIÓN 1080 P

skullsoftheshogun.com/



Con un marcado sentido del humor, el título de 17-Bit ofrece unas profundas opciones estratégicas y partidas repletas de posibilidades.

ESTRATEGIA DESDE EL MÁS ALLÁ

Skulls of the Shogun Bone-a-Fide Edition

La estrategia por turnos invade PS4 con una versión mejorada y ampliada de *Skulls of the Shogun*, un juego que ya triunfó en PC allá por 2013.

Tras su estreno en 2013, *Skulls of the Shogun* llega ahora a PS4, con una versión que incluye una serie de mejoras y añadidos respecto al original, pero que mantiene intacta la base principal del juego. Así, de nuevo asumimos el papel del general Akamoto, quien, tras caer en combate, decide liderar un pequeño ejército de esqueletos para vengar su asesinato en el inframundo. A partir de ese momento da comienzo un profundo juego de estrategia por turnos en el que nos toca sacar a relucir todo nuestro ingenio.

En cada ronda disponemos de 5 movimientos con los que organizar las tropas, que están compuestas por diferentes clases, como arqueros o caballeros. Cada una de estas unidades tiene una capacidad de desplazamiento y unas habilidades distintas, por lo que siempre debemos pensar cada tirada de forma exhaustiva para superar cada fase, que suele tener como objetivo derrotar a un general enemigo o alcanzar un punto determinado del mapa. Los objetos, como pociones que mejoran nuestra resistencia, o los hechizos, que nos permiten invocar nuevas unidades, se unen a la ecuación para ofrecer unas partidas estratégicas muy profundas y divertidas, y que siguen manteniendo su frescura en esta versión gracias a sus añadidos exclusivos, entre los que se incluyen un nuevo episodio, una nueva clase de monje con habilidad para teletransportarse o 6 mapas online exclusivos, que amplían la ya de por sí entretenida experiencia del original. Aunque artísticamente luce muy bien, hay que reconocer que no aprovecha las capacidades gráficas de PS4.



Aprender la mecánica de combate es sencillo, aunque superar las fases más avanzadas requiere de paciencia.



Las unidades son variadas y polivalentes. Hay desde arqueros y caballeros a monjes que se teletransportan.

LUCHANDO EN EL INFRAMUNDO DEL LADO DE **AKAMOTO**



① **TURNOS.** En cada uno tenemos 5 movimientos. Aprovecharlos bien y anticiparse al rival es fundamental para crear una buena estrategia.



② **UNIDADES.** Cada clase dispone de unas características de movimiento y de unas habilidades distintas: los arqueros son letales desde lejos.



③ **OBJETOS.** Las pociones suben algunas de las estadísticas de las unidades, mientras que las calaveras aportan puntos de salud o poderes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su mecánica es sencilla pero muy profunda. Las novedades de esta versión PS4.

» LO PEOR
El apartado técnico sencillo. En ocasiones, cuesta gestionar unidades numerosas.

74	**» GRÁFICOS** Gráficos sencillos, efectivos y con mucho humor, pero lejos de PS4.
75	**» SONIDO** Voces guturales con acento japonés y melodías pegadizas.
78	**» DIVERSIÓN** Pese a que no inventa nada, es entretenido si te va el género.
82	**» DURACIÓN** Más de 10 horas de historia y lo que le saques a los modos online.
NOTA 78	**Un divertido y profundo juego de estrategia por turnos, que resulta agradable de jugar, duradero y con online.**





12

Género:
ACCIÓN
Desarrollador:
NATSUME ATARI
Editor:
BANDAI NAMCO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio PS4:
69,99 €
Precio PS3:
49,99 €

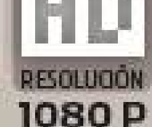

JUGADORES 1


JUG. ONLINE 2-3


TEXTOS CASTELLANO


VOCES INGLÉS


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P

www.bandainamcoent.es



Godzilla es un juego de acción para PS4 y PS3 que nos permite manejar al famoso monstruo de la Toho en misiones muy repetitivas y poco espectaculares.

DESTRUYE A LA **HUMANIDAD...** O SÁLVALA

Godzilla

51 años después del estreno de su primera película volvemos a manejar a uno de los mayores iconos del cine japonés en un juego de acción... bastante mediocre.

Tras unos cuantos juegos fallidos en el pasado, volvemos a escuchar el rugido de Godzilla pero esta vez en PS4 y PS3, en un juego de acción que, por desgracia, no está al altura del colosal tamaño de la criatura que lo protagoniza. En el modo principal tenemos que cumplir los objetivos que nos marquen en las 25 áreas que hay en total. El problema es que los objetivos casi siempre son los mismos: destruir los generadores que haya en la zona y derrotar a los otros kaiju (así llaman los japos a estos bicharracos gigantes) que aparezcan. Hay objetivos secundarios (como destrozar todos los edificios o acabar con los tanques o helicópteros que nos indiquen) pero no logran evitar que el desarrollo se vuelva terriblemente repetitivo casi desde el inicio. Y eso que os recursos ofensivos de Godzilla son más que suficientes (y se pueden mejorar), pero el movimiento de nuestra criatura es tan lento y torpe que casi agradecemos que los escenarios sean tan cerrados. Y gráficamente también es bastante mejorable...

Hay unos cuantos modos de juegos más. Se pueden manejar a otros kaiju para proteger la Tierra y hay un editor de niveles, una especie de modo horda en el que hay que resistir las sucesivas oleadas de kaiju y un modo Online que sólo permite peleas entre tres jugadores. Pero todos los defectos mencionados terminan arruinándolos. Y es una pena, porque *Godzilla* tiene detalles que gustarán a los fans, como la aparición de los 46 kaiju más famosos e información sobre sus películas.


Aparte del modo principal, podemos manejar a otros kaiju, resistir sucesivas oleadas de monstruos gigantes...


En PS4 ofrece un modo Online con peleas para hasta tres monstruos gigantes. En PS3 no hay modo Online...

ACCIÓN SÓLO APTA PARA **FANS DE LOS KAIJU**


① **DESTRÓZALO TODO.** Aunque el control sea tosco, mola destrozar la ciudad. Los kaiju tienen un buen elenco de ataques que se pueden mejorar.


② **REY DE LOS KAIJU.** Mothra, Hedorah, Battra, King Guidorah... En el juego aparecen hasta 46 bicharracos gigantes. Y ofrece info sobre las pelis.


③ **CREA TU NIVEL.** Al acabar el juego por primera vez se abre el modo Diorama. Crea escenas con contenidos que hayas desbloqueado previamente.

VALORACIÓN

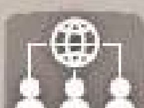
» LO MEJOR
Poder manejar a distintos kaiju y los guiños a las pelis. Sacar el 100% tiene su miga.

» LO PEOR
Tosco control, misiones terriblemente repetitivas y gráficos muy mejorables.

50	**» GRÁFICOS** Escenarios cerrados y poco detallados. Muy mejorable.
82	**» SONIDO** Acertada BSO y unos efectos de sonido a la altura de Godzilla.
50	**» DIVERSIÓN** Su tosco control y los repetitivos objetivos condenan este apartado.
78	**» DURACIÓN** Desbloquear el 100% te llevará bastantes horas... Si te atreves.
NOTA 58	Tosco, repetitivo y desfasado gráficamente, sólo los fans de Godzilla sabrán ver el lado bueno de este juego de acción.




Género:
VELOCIDAD
Desarrollador:
REDLYNX
Editor:
UBISOFT
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,99 €


JUGADORES
1-4

JUG. ONLINE
2-8

TEXTOS
CASTELLANO

VOCES
INGLÉS

BLU-RAY
SÍ

RESOLUCIÓN
1080 P

trials.ubi.com/trials-portal/es-es/



El estudio finlandés RedLynx vuelve a desafiar a las leyes de la gravedad con su particular trial.

DOS RUEDAS Y CUATRO PATAS, CONTRA LA GRAVEDAD

Trials Fusion Awesome Max Edition

Superar obstáculos es todo un desafío, pero, si se le añade el condicionante que descubrió Isaac Newton, se convierte en un arte con todas las de la ley.

Trials Fusion debutó en PS4 en abril de 2014 y ahora regresa con combustibles renovados, en una edición definitiva que incluye todos los DLC lanzados. El último de esos contenidos descargables añade una nueva y estrambótica dimensión a la experiencia: un dúo formado por un gato con una pistola y un unicornio "escupefuego". Ese tándem viene acompañado, además, por niveles que introducen mecánicas nuevas, como teletransportes o rocas rodantes sobre las que equilibrarse. El control del unicornio es similar al de las motos de siempre, pero hay algún matiz. Pese a lo extraño que puede sonar de primeras, lo cierto es que el conjunto funciona realmente bien. Como en el original, el objetivo de cada prueba es llegar desde un punto A hasta un punto B, sorteando todo tipo de obstáculos por el camino: saltos, rampas, balancines, "loopings"... El manejo de la moto es muy sencillo (acelerar, frenar, equilibrar el cuerpo del piloto y poco más), pero estamos ante un juego tremendamente desafiante, gracias a un sistema de físicas que hace que sea difícil dar con las inercias adecuadas en cada momento.

El modo Trayectoria cuenta con casi 200 eventos, con tablas de clasificación online y fantasmas de nuestros amigos, lo que hace que el pique sea constante. Además, hay multijugador tanto local como online. Si a eso le añadimos el editor de pistas y la posibilidad de descargarse las más de 40.000 creadas por la comunidad, tenemos un juego que ofrece diversión para rato.


El estilo es muy arcade y podemos "resetear" tras cada caída, pero eso nos resta puntos, lógicamente.


En los eventos FMX, no sólo hay que llegar a la meta, sino que también es imprescindible encadenar piruetas.

» UNA MONTAÑA DE CONTENIDOS DESCARGABLES


① **DLC ESTÁNDAR.** Se incluyen los seis paquetes de DLC que el juego tuvo durante su primer año. A grandes rasgos, son pistas en nuevos entornos.


② **AWESOME LEVEL MAX.** El séptimo DLC, que es el que justifica la existencia de esta edición, permite montar a lomos... ¡de un unicornio!


③ **MULTIJUGADOR.** Las carreras online, que llegaron mediante una actualización al juego original, están incluidas de serie en esta edición.

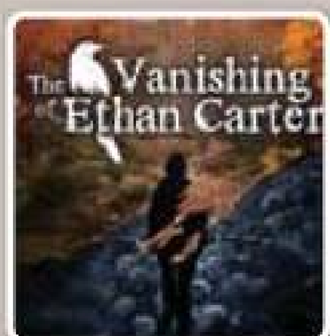
VALORACIÓN

» LO MEJOR
El sistema de físicas. Acabar cada nivel se convierte en un reto personal. El unicornio.

» LO PEOR
Puede frustrar. Si se adquiere por separado, el DLC del unicornio cuesta 9,99 euros.

80	**» GRÁFICOS** La perspectiva en 2,5D queda muy vistosa y las físicas son geniales.
70	**» SONIDO** Las voces de los tutoriales están en inglés y la BSO es algo discreta.
85	**» DIVERSIÓN** Bajo su aparente sencillez, subyace una jugabilidad endiablada.
90	**» DURACIÓN** Cientos de eventos, pistas creadas por la comunidad, multijugador...
NOTA 85	**El original ya era un auténtico vicio, y ésta es la edición total, con cantidad de DLC de mucha calidad. ¡Y tiene un unicornio!**





18

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **THE ASTRONAUTS**
Editor: **THE ASTRONAUTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **18,99 €**


JUGADORES **1**

JUG. ONLINE **NO**

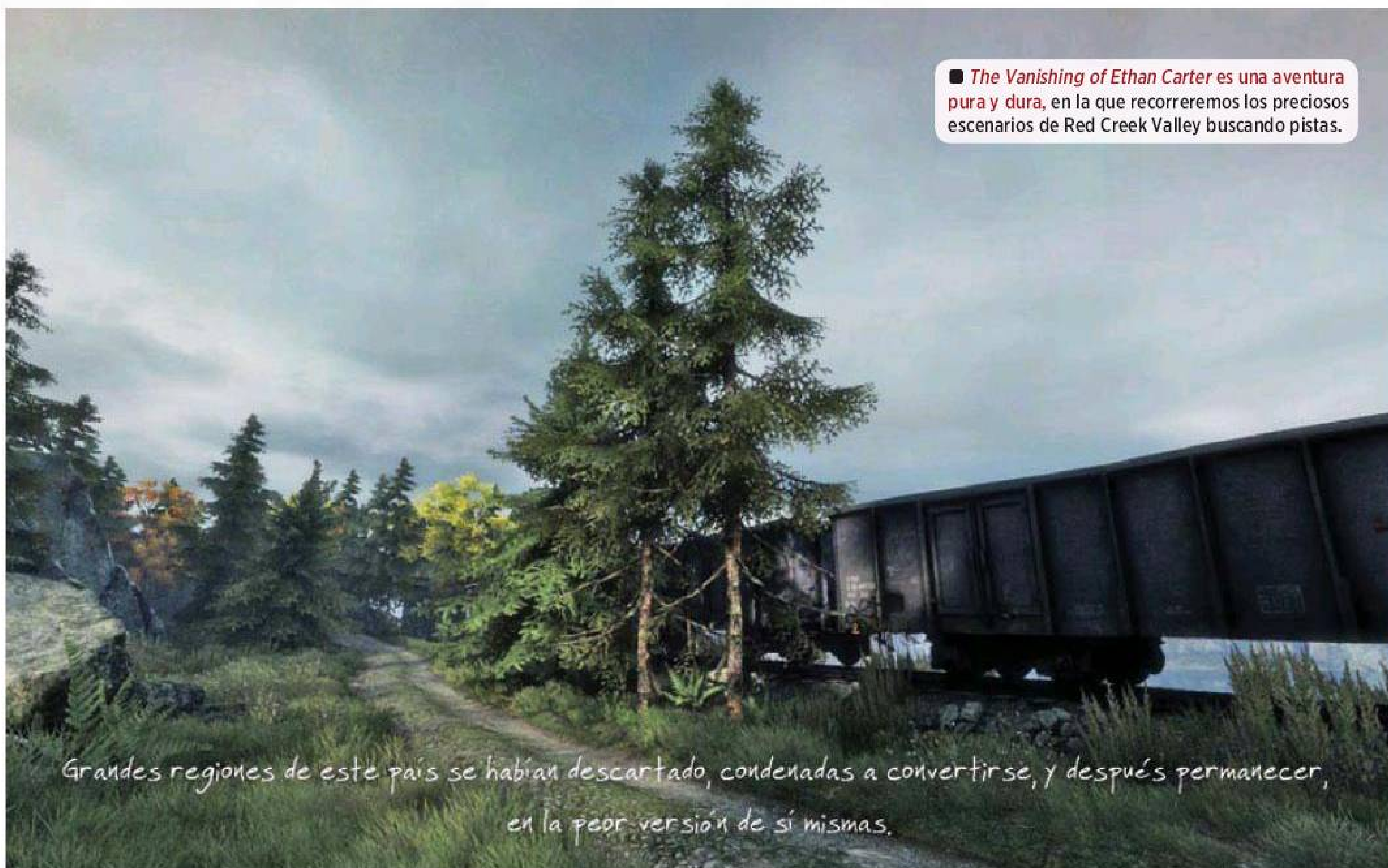
TEXTOS **CASTELLANO**

VOCES **INGLÉS**

BLU-RAY **NO**

RESOLUCIÓN **1080 P**

http://ethancartergame.com/



The Vanishing of Ethan Carter es una aventura pura y dura, en la que recorreremos los preciosos escenarios de Red Creek Valley buscando pistas.

RESOLVER UN CASO ES CUESTIÓN DE **EXPLORACIÓN**

The Vanishing of Ethan Carter

Hace algo menos de un año se puso a la venta para PC esta aventura que nos pone en el pellejo de un detective con poderes para investigar una desaparición.

Estamos ante una aventura pura y dura en la que la exploración del entorno en primera persona es el corazón de la experiencia. En la piel de Prospero (un detective con poderes), recorreremos el tranquilo y al mismo tiempo inquietante Red Creek Valley recopilando misterios y recogiendo pistas que nos lleven hasta el desaparecido Ethan Carter, sin nada ni nadie que nos guíe.

Nos "sueltan" en el pueblo y nos podemos mover con total libertad para buscar pistas y resolver 10 casos relacionados en la desaparición de Ethan en el orden que queramos y siguiendo un esquema más o menos fijo. Localizamos un indicio y nuestro poder deductivo mostrará en pantalla todo tipo de ideas relacionadas que se irán descartando (de forma automática o por otras pistas halladas) hasta llegar a la conclusión. Nuestro don sobrenatural nos mostrará la ubicación de esta pista y, al recogerla, podremos reconstruir el crimen, ordenando la secuencia de acontecimientos. Lo bueno es que, si nos atascamos, podemos ir a otro caso. Esta libertad consigue que el juego sea tan largo como queramos. Si no se nos escapa nada, se puede acabar en 4 horas, pero si nos hemos dejado alguna pista clave, habrá que volver a buscarla, lo que puede triplicar la duración. Pero tranquilo, que no te importará pasearte por las bellas localizaciones del juego, ya que su inquietante atmósfera consigue que recorrer Red Creek Valley en busca de pistas sea una delicia. No tiene acción, pero si te gustan las aventuras, lo disfrutarás.



Gracias a los poderes del protagonista podremos recrear algunos crímenes para lograr resolverlos.



La gran ambientación del juego y la libertad que nos concede son dos de sus grandes virtudes.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El impresionante apartado visual. La libertad para progresar como queramos.

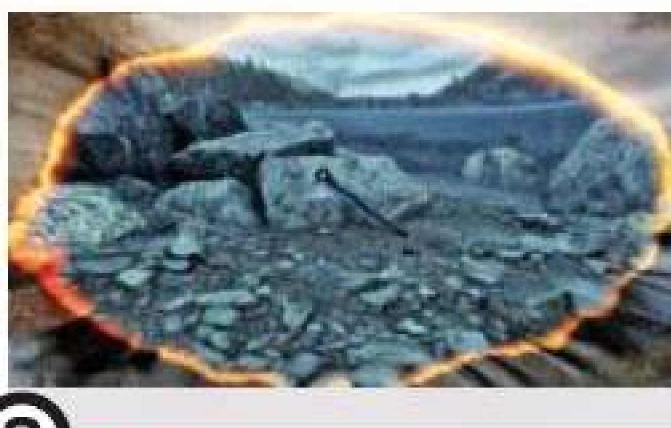
» LO PEOR
Mecánicas simples. Algún fallito técnico puntual. Puede hacerse algo corto.

84	**» GRÁFICOS** Bellísimas localizaciones, muy realistas. Gran atmósfera.
82	**» SONIDO** Melodías adecuadas que contribuyen a la gran ambientación general.
81	**» DIVERSIÓN** Mecánicas de juego sencillas, pero perfectas para engancharnos.
79	**» DURACIÓN** Cuatro horas si lo tienes clarísimo, más del doble si se te escapa algo.
NOTA 82	Una original aventura que destaca en lo técnico y por su ambientación. Resolver la desaparición de Ethan atrapa.

COMO EN **C.S.I.**, PERO CON PODERES SOBRENATURALES



① **INDICIOS.** Al dar con un indicio, nuestro poder deductivo mostrará en pantallas ideas relacionadas. Cuando una se repita hay que unirla con el stick.



② **PISTA.** Esa palabra será una pista que podremos investigar con nuestro poder especial, que abrirá una ventana mostrando su ubicación.



③ **RECONSTRUCCIÓN.** Al coger la pista, podremos reconstruir el crimen, con siluetas de los implicados y pistas que debemos ordenar.










Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **GAME FREAK**
Editor: **SEGA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **12,99 €**

JUGADORES 1
JUG. ONLINE NO
TEXTOS CASTELLANO
VOCES CASTELLANO
BLU-RAY NO
RESOLUCIÓN 1080 P

www.sega.com/games/tembo-badass-elephant



Game Freak y Sega, expertos en zoología, han dado a luz a un elefante más bruto que un arado.

LA ESTAMPIDA DE UN **PAQUIDERMO GUERRILLERO**

Tembo The Badass Elephant

Este mastodóntico elefante, que podría pasar por un Rambo del reino animal, es la última esperanza de la humanidad para repeler una invasión alienígena.

Game Freak es un estudio que es conocido por la saga *Pokémon* y Sega es una compañía que tiene a un erizo por mascota. Puestos a aliarse para desarrollar un nuevo juego, era casi obligatorio que éste estuviera protagonizado por un animal (figura fetiche en el género de las plataformas desde tiempos inmemoriales). El elegido ha sido Tembo, un elefante que aprovecha su potencia para ejecutar largos saltos y correr a toda velocidad, arrasando con todo a su paso.
Al salir sólo en formato digital, la escala del juego es relativamente pequeña. Así, está estructurado en dieciocho niveles, repartidos entre cuatro mundos. Superarlos todos supone unas cuatro horas, siempre que no nos atasquemos. Es importante reseñar esto último, pues *The Badass Elephant*, sin ser un plataformas infernal, sí que tiene muchas ideas de la vieja escuela: niveles largos que pueden superar los diez minutos, pocos puntos de control, vidas limitadas... La dificultad está bastante bien ponderada, aunque hay algún que otro pico. Pese a que el movimiento de estampida de Tembo invita a ir siempre haciendo el bestia, a menudo conviene pararse a pensar, especialmente con algunos jefes y minijefes.

Visualmente, es muy vistoso. El color lo impregna todo y se han usado muchos recursos de cómic, como las onomatopeyas, que acompañan a los golpetazos o las carreras que se ven en pantalla. Pese a su rudeza, el bueno de Tembo se ganará vuestro corazón y querréis achucharlo.



Hay secuencias de cómic que sirven para encauzar el argumento y que resultan realmente vistosas.



Los "coleccionables" se reducen a eliminar a todos los enemigos de una zona y a rescatar a los civiles.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es muy de la vieja escuela: sencillo, pero desafiante. Los recursos de cómic que usa.

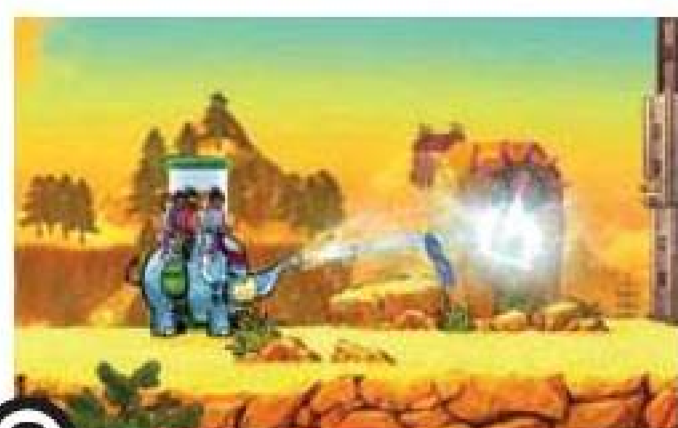
» LO PEOR
Es muy corto (aunque es barato). Algunas ralentizaciones. Le falta algo de variedad.

80	**» GRÁFICOS** Rebosa color por todas partes y el estilo de cómic queda muy bien.
70	**» SONIDO** La BSO es discreta y no hay voces, pero los efectos son cumplidores.
86	**» DIVERSIÓN** Es muy directo: desde el minuto 1 nos deja campar a nuestras anchas.
75	**» DURACIÓN** Dura cuatro horas y los coleccionables no son nada del otro mundo.
NOTA 81	Game Freak se ha sacado de la chistera un plataformas que, si bien no inventa la rueda, sí ofrece toneladas de diversión.

» UN PLATAFORMAS BIDIMENSIONAL DE LA **VIEJA ESCUELA**



1 **SALTOS Y ACCIÓN.** Como un elefante en una cacharrería, Tembo puede arrasar con todo, pero a veces es bueno pararse y actuar con cabeza.



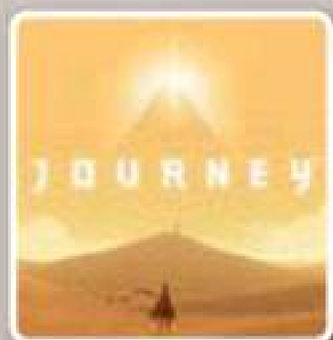
2 **A CHORRO.** Tembo puede tirar agua con la trompa para apagar fuegos, activar paneles eléctricos o hacer aparecer ciertas plataformas.



3 **JEFES.** Hay cuatro a lo largo del juego y dejan algunos de los mejores momentos. ¿Habíais visto a un elefante "dándolo todo" en una discoteca?







7

Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **THATGAMECOMPANY**
Editor: **SANTA MONICA STUDIO**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **14,99 €**
Cross-buy: **PS4/PS3**


JUGADORES 1


JUG. ONLINE 2


TEXTOS CASTELLANO


VOCES NO


BLU-RAY SÍ


RESOLUCIÓN 1080 P

http://es.playstation.com/



Journey llega a PS4 con varias mejoras visuales (1080 p, 60 fps...) y es cross-Buy: si lo compraste en PS3 podrás jugarlo gratis en PS4.

UN **VIAJE** QUE MERECE LA PENA REPETIR

Journey

PlayStation se apuntó un tanto en 2012 con el lanzamiento, en exclusiva para PS3, de este inolvidable juego "indie" que ahora llega mejorado a PS4.

Siguiendo los pasos de otra de sus anteriores obras, *Flower*, Thatgamecompany ha remasterizado su obra magna, *Journey*, para PS4. Un juego que en PS3 ya era bello y que ahora, a 1080 p y 60 frames por segundo, con mejores efectos de partículas y un mejorado comportamiento de la arena, resulta aún mejor. Es lo único que ha cambiado en esta aventura única, porque el resto, desde los trofeos a su inolvidable banda sonora o su atípico modo online siguen intactos. Para aquellos que no lo jugaron en su día, no está de más recordar que *Journey* es una aventura especial. Todo gira en torno a alcanzar una lejana montaña, para lo que tendremos que explorar, interactuar y saltar, ya sea solos o acompañados gracias a su atípico multijugador, en el que un segundo jugador puede entrar y salir cuando quiera y con el que solo podemos comunicarnos emitiendo sonidos pulsando un botón. Aún con todo este minimalismo, el juego encierra un bello mensaje, libre a la interpretación de cada uno.

***Journey* no es un juego pensado para los que busquen acción,** y en realidad quiere que meditemos sobre aspectos vitales como la muerte, todo ello vestido con bellos artificios visuales, sencillas mecánicas (cualquiera puede completar el juego en 2-3 horas) y una apabullante banda sonora. Lo mejor de todo es que es "cross-buy" y si lo compraste digital para PS3, lo tienes gratis para PS4. Y si lo prefieres en formato físico, pues estás de enhorabuena: saldrá el 30 de septiembre...



Completar *Journey* puede llevar 2-3 horas. Pero es rejugable, tiene secretos y trofeos que añaden duración.

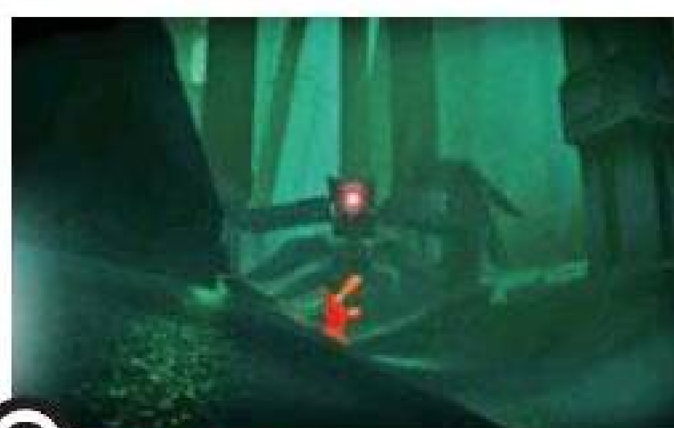


Si jugamos conectados online otros jugadores pueden entrar y salir. Nos comunicamos con sonidos.

UN CANTO JUGABLE A LA VIDA... Y LA **MUERTE**



① **LA MONTAÑA.** Sin texto ni voz, el juego nos hace saber que debemos alcanzar la cima de una montaña. Comienza nuestro viaje...



② **EXPLORA.** Como la vida misma, tendrás que descubrir, superar obstáculos, interactuar, colaborar con otros jugadores para alcanzar la meta.



③ **REMASTERIZADO.** El juego lucía bien en PS3, pero a 1080 p y 60 fps es aún mejor. Y además es cross-Buy: gratis si lo compraste en PS3.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es un juego distinto. El bello mensaje que puede dejarte. La banda sonora. Cross-buy.

» LO PEOR
Sigue siendo breve y no aporta nada más allá de la mejora visual.

89	**» GRÁFICOS** A 1080 p y 60 fps la experiencia resulta aún más gratificante.
90	**» SONIDO** Minimalista... pero con una banda sonora de las que no se olvidan.
87	**» DIVERSIÓN** Es un juego distinto, con mensaje. Si conectas con él, te encantará.
88	**» DURACIÓN** 2-3 horas para superarlo, muchas más para lograr todos los trofeos.
NOTA 89	**La genialidad de 2012 vuelve remasterizada para PS4 y con cross-buy, una razón más para jugarlo si no lo has hecho ya.**





16

Género:
ESTRATEGIA
Desarrollador:
KOEI TECMO GAMES
Editor:
KOEI TECMO EUROPE
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio PS Vita:
39,99 €
Precio PS3/PS4:
49,99 €

JUGADORES **1** · ONLINE/WIFI **NO** · TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **JAPONÉS**

FUNCIONES
Pantalla táctil

www.koeitecmoamerica.com



The Nightmare Princess amplía la generosa oferta de *Deception IV* con nuevas trampas, escenarios y un modo de juego de pesadilla.

UNA SÁDICA **TRAMPA** PARA LOS FANS

Deception IV: The Nightmare Princess

La aventura más cruel y despiadada de PS Vita, *Deception IV*, se amplía con nuevas trampas y un modo de juego que atraparán a sus incondicionales.

Después de dejarnos un gran sabor de boca con *Blood Ties*, *Deception* vuelve a visitar los circuitos de nuestra portátil favorita con una versión mejorada y ampliada de aquella entrega. La mecánica de juego es la misma, es decir, colocar montones de trampas para hacer que los pobre humanos caigan en ellas creando cada vez combos más largos y disparatados con los que darles matarile. Además, los escenarios también están repletos de trampas, al margen de las que nosotros podemos colocar, y que podemos usar para aumentar nuestro combo. La gran novedad de esta entrega es el modo Quest, protagonizado por la Princesa de la Pesadilla (Velguirie) en donde nos enfrentamos a 100 pequeñas misiones. Lo bueno es que aquí es obligatorio cumplir con determinados requisitos para avanzar a la siguiente misión o desbloquear un grupo de ellas, lo que nos obliga a dominar todos los tipos de trampa y a no acomodarnos en una combinación con la que nos podríamos pasar el juego entero. Pero la palma, para los que ya nos hemos curtido durante horas en *Blood Ties*, son las nuevas trampas y los nuevos escenarios, un gimnasio, un parque y un hospital, ambientados en la época actual.

***Deception* es una aventura distinta y original**, y ya solo por eso merece la pena darle una oportunidad. Eso es mucho, pero gráficamente es muy flojo. Si ya jugaste *Blood Ties*, la oferta de esta nueva entrega, aunque gratificante, no justifica su recompra. Aunque si no lo has probado...

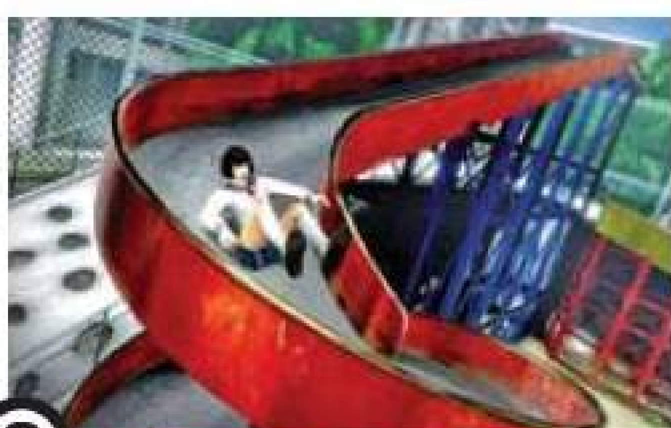


Podemos crear niveles propios y, como novedad, también modificar el aspecto y atributos de los rivales.


Para colocar las trampas pausamos la acción y el escenario se divide en casillas para facilitárnoslo.

LAS **NOVEDADES** PARA UNA PRINCESA DE PESADILLA


1 **MODO PESADILLA.** Velguirie protagoniza 100 nuevas quests con montones de ramificaciones y finales distintos para su maléfica historia.


2 **NUEVOS ESCENARIOS.** Cuatro nuevos niveles ambientados en la actualidad y en Japón que son sencillamente desternillantes.


3 **NUEVAS TRAMPAS.** La mayoría son de humillación pero también nos encontramos con cosas tan sádicas como la rueda de tortura.

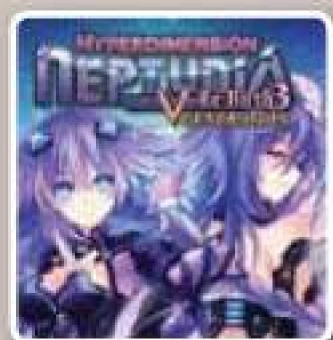
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las nuevas trampas, el modo pesadilla y los nuevos escenarios. Original y único.

» LO PEOR
Precio alto si tienes el anterior: no se puede comprar como DLC. No tiene cross-buy.

75	**» GRÁFICOS** Simplemente correctos, sin apartados que destaquen demasiado.
75	**» SONIDO** B.S.O. decente, efectos contundentes y voces en japonés.
80	**» DIVERSIÓN** Aunque se vuelve repetitivo sus mecánicas son originales y únicas.
85	**» DURACIÓN** Más de 20 horas se añaden a una aventura que ya era muy larga.
NOTA 80	Los añadidos son interesantes y el juego sigue enganchando por lo original, pero si tienes el anterior, te sale caro.





Género:
ROL
Desarrollador:
IDEA FACTORY/ COMPILE HEART
Editor:
BADLAND GAMES
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
39,99 €

JUGADORES **1** · ONLINE/WIFI **NO**
TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **INGLÉS**

FUNCIONES
Pantalla táctil

es.playstation.com/slytrilogy/



Estamos ante un juego de rol por turnos que salió hace algún tiempo en PS3 y que ahora llega a PS Vita con algunas mejoras.

ESTAS **DIOSAS** ADORAN PS VITA

Hyperdimension Neptunia ReBirth3

Tras disfrutarla en PS3, la "guerra de las consolas" continúa su adaptación a PS Vita con una versión que se ajusta a la portátil como anillo al dedo.

Poco a poco, entrega a entrega, la serie *Hyperdimension Neptunia* ha logrado hacerse un hueco en el corazón de los roleros. Sus historias, llenas de humor y de referencias a la industria del videojuego, y un buen sistema de combate hacen de ella una de las sagas "modernas" más interesantes del género. Por eso sus responsables, Idea Factory y Compile Heart, no han dudado en adaptar las primeras entregas de PS3 a PS Vita, añadiendo algunas mejoras. Y aquí tenemos la última de ellas, subtitulada *Re;Birth 3: V Generation.*

El argumento es esta entrega es divertidísimo, ya que nos lleva a una realidad "paralela" ambientada en 1989 que nos hace recordar la llamada "guerra de los 16 bits" entre Sega y Nintendo, pero todo bajo el prisma y el humor tan característicos de la serie. Los combates, no aleatorios y por turnos, siguen ofreciendo un sistema ágil y repleto de recursos ofensivos. Y las mazmorras, aunque siguen siendo igual de "pasilleras", ofrecen más opciones como la posibilidad de introducir nuevos enemigos y ajustar otros parámetros pensando en ofrecer nuevos alicientes a los fans que ya lo jugaron en PS3. Además, se han añadido nuevos eventos y cosas para hacer al acabar el juego, lo que le confiere una duración superior a la del original que puede rebasar las 40 horas si queremos verlo todo. Y su apartado gráfico está muy bien adaptado a PS Vita. Por desgracia, vuelve a llegarnos en inglés, y con la cantidad de texto que tiene si no dominas el idioma te perderás gran parte de su gracia.



En los combates manejaremos por turnos hasta 4 personajes, con un sistema ágil y repleto de opciones.



Los abundantes textos están llenos de humor y de guiños a la industria del videojuego. Eso sí, en inglés.

UN SALTO A LA **PORTÁTIL** CON SUCULENTOS AÑADIDOS



1 **ALTERA LAS MAZMORRAS.** Podrás configurar la dificultad de las mazmorras añadiendo enemigos y otros nuevos parámetros.



2 **MÁS CONTENIDO.** La versión de PS Vita ofrece nuevos eventos que le otorgan una duración extra con respecto a lo que vimos en PS3.



3 **BIEN ADAPTADO.** Se han introducido mejoras en la interfaz. Y está tan bien adaptado que diríamos que se ve mejor en Vita que en PS3.

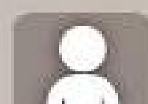
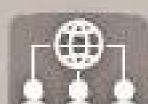
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su argumento, su humor y los añadidos pensando en los que ya lo jugaron en PS3.

» LO PEOR
Mucho texto que leer y en inglés. Si no lo dominas, te perderás toda su gracia.

80	**» GRÁFICOS** Muy bien adaptado. Se ve casi mejor en la portátil que en PS3.
84	**» SONIDO** Voces en inglés o japonés y una BSO más que convincente.
70	**» DIVERSIÓN** Gustará a los fans, aunque habrá gente a la que le parecerá lento.
83	**» DURACIÓN** Verlo todo te puede llevar más de 40 horas tranquilamente.
NOTA 76	Un J-RPG muy bien adaptado a PS Vita cuyo único problema es que debes pilotar de inglés para disfrutarlo plenamente.



Género:
VISUAL NOVEL
Desarrollador:
PIGEONATION INC./MEDIATONIC
Editor:
DEVOLVER DIGITAL
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
9,99 €
Cross Buy:
PS VITA-PS4 €

JUGADORES 1 · ONLINE/WIFI NO




TEXTOS CASTELLANO · VOCES --

FUNCIONES
Pantalla táctil

es.playstation.com/slytrilogy/



Comenzó como una broma pensada por la mangaka Hato Moa y terminó convirtiéndose en un juego de culto y uno de los más surrealistas de PS4/PS Vita.

CONOCE A LOS VERDADEROS **"TORTOLITOS"**

Hatoful Boyfriend

¿Una humana tratando de ligar con... palomas? Pocas veces nos hemos topado con un juego tan surrealista. ¡Y además nos llega en castellano!

Su desarrollo empezó siendo una broma... y su planteamiento invita a tomárselo como tal. En *Hatoful Boyfriend* asumimos el rol de una humana que ingresa en el instituto para pájaros St. PigeoNation y nuestro objetivo será ligar con ellos. ¿Una humana ligando por palomas? ¿Cómo podríamos tomarnos en serio este argumento?

***Hatoful Boyfriend* es una "visual novel",** un género que, pese a su antigüedad, sigue gustando en Japón. Apoyado en escenas semiestáticas, leemos la historia como si fuese una novela (de ahí su nombre) y en momentos puntuales podremos tomar decisiones que llevaran la historia por unos derroteros u otros... En este caso hay hasta 15 finales distintos, normalmente asociados a nuestro éxito a la hora de "conquistar" a uno de los pájaros con los que trataremos. Pero bajo esa surrealista trama subyace otra mucho más oscura, que sólo descubriréis rejugándolo varias veces y explorando los distintos caminos. Ofrece un agudo sentido del humor (tan agudo como el pico de sus protagonistas) y sorprendentes giros en la trama que os dejarán "picuetos". Merece la pena descubrir esta historia que, además, está en castellano y es "cross boy" (por 9,99 euros lo tienes en PS4 y PS Vita) y "cross save" (se puede grabar la partida en cualquier momento y esto es ideal para retomar la historia desde puntos intermedios para acceder a otros finales). Eso sí, al igual que *Steins;Gate*, más que un juego debería considerarse una "lectura", así que tenedlo en cuenta si os planteáis su compra.



Hatoful Boyfriend es una "visual novel". Se trata de leer la historia y elegir entre los distintos caminos.



Grágicamente se apoya en escenas semiestáticas, algunas con un acabado fotorrealista. No tiene voces.

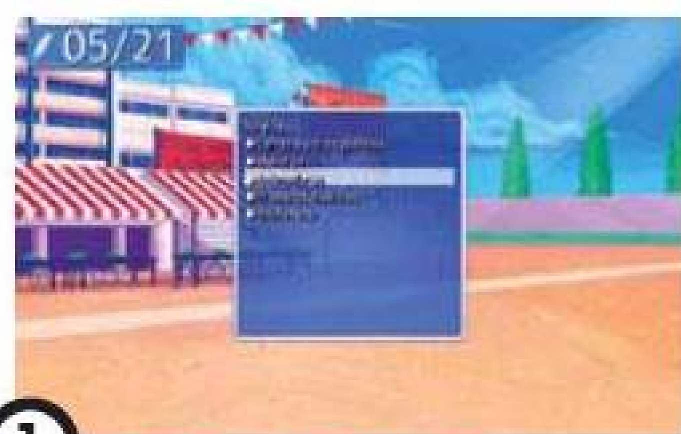
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Una historia surrealista que esconde un "lado oscuro" sorprendente. ¡Y en castellano!

» LO PEOR
El desarrollo es lentorro y no es un "juego" como tal (apenas requiere interacción").

55	**» GRÁFICOS** Escenas semiestáticas que no requieren mucha complejidad.
75	**» SONIDO** Efectos de sonido que acompañan bien la "acción". No hay voces.
70	**» DIVERSIÓN** Como si se trata de un libro, la clave es que te atraiga la historia.
79	**» DURACIÓN** Tiene 15 finales y verlo todo requiere rejugarlo muchas veces.
NOTA 64	Una "visual novel" que logra sorprender por su planteamiento y sus giros. ¡Y en castellano! Eso sí, te tiene que gustar leer.

» CLAVES PARA TRIUNFAR EN NUESTRO **NIDO DE AMOR**



1 **ELIGE TU CAMINO.** Las distintas opciones te llevarán por diferentes caminos. Guarda la partida mucho para "reconducir" la aventura.



2 **15 FINALES.** Normalmente asociados a la "conquista" de un pájaro, pero algunos son realmente sorprendentes. Y se puede morir...



3 **GIROS SORPRENDENTES.** Bajo su apariencia de "simulador de citas" esconde una trama que es una "ida de pinza". Y tiene un secreto final.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía.**
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

¿Mi PS3 no puede moverlo?

¿Por qué *Batman Arkham Knight* no sale en PS3 y sólo lo hace en PS4? ¿Es que no piensan en los que no hemos dado el salto a PS4? ¿Tan bueno es técnicamente que no podría salir en PS3?

@ Marc Monell

Aunque a muchos nos gustaría que todos los juegos llegasen también a PS3 la verdad es que no es posible, ni por lo técnico ni por una cuestión de hacer avanzar la industria. Puede parecer una excusa pero en el caso de *Batman Arkham Knight* está justificado, la PS3 no puede mover semejante pepino.

Este Batman es mucho Batman para la cada vez más "viejecilla" PS3...

De vacaciones con PS Vita

¿*Final Fantasy X/X-2 HD Remaster* de PS4 y PS Vita tienen Cross-Save? Tengo planeado llevarme la PS Vita de vacaciones y gustaría continuar la partida en la PS4.

@ David Guirado Lozano

Puedes pirarte de vacaciones con total tranquilidad porque el clásico HD de Square-Enix tiene Cross-Save y podrás continuar la partida en PS4. Lamentablemente no cuenta con Cross-Buy, algo que hubiera sido ya la pera.

Mejor pillarlo en físico

¿Lanzarán *Life is Strange* con todos los capítulos en formato físico en algún momento? Gracias.

@ Gustavo Puertas

Aunque Square Enix no ha confirmado nada al respecto aún, sí que dejó caer que no es un asunto que vaya a descartar. Además, viendo el éxito que está teniendo, y además muy merecido, seguro que al final vemos una colección completa al estilo de Telltale. ¿Lo veremos en castellano?



Hitman será un juego digital episódico pero ni la propia Square Enix descarta que salga en físico.

Obsesionados con el físico

El nuevo *Hitman* será solo digital y con mucho contenido extra gratuito. ¿Sería posible que aparezca en formato físico y con todo el contenido extra añadido?

@ Sergi Comas

En principio las nuevas aventuras del Agente 47 estarán enfocadas al online. Llegará el 8 de diciembre pero saldrán más capítulos a lo largo de 2016 e incluso veremos eventos que durarán sólo un tiempo (por ejemplo 48 horas) y nunca volverán a estar disponibles. Al menos eso es lo que dicen ellos, aunque también dicen, literalmente, que *Hitman* llegará "primero" de forma digital por lo que no hay porqué perder la esperanza. Quizás a finales de 2016.

El futuro está en las cartas

¿Sabéis algo de *Magic the Gathering* para PS4? Me refiero a PSN, no creo que salga nunca en físico.

@ Diogo Cordeiro

Tenemos una mala noticia y una buena. La mala es que, a estas alturas, es casi imposible que veamos *Magic Duels of the Planeswalkers* en PS4. La buena es que veremos el nuevo juego, que siempre mola más. Se trata de *Magic Duels: Origins.* Será un free-to-play cargado de novedades en la saga, como una completa guía sobre cómo crear nuestra baraja, nuevas cartas planeswalker (de aliados), modo para un jugador y con mucho contenido disponible sin pagar un euro. Cuando leas esto, ya estará disponible.

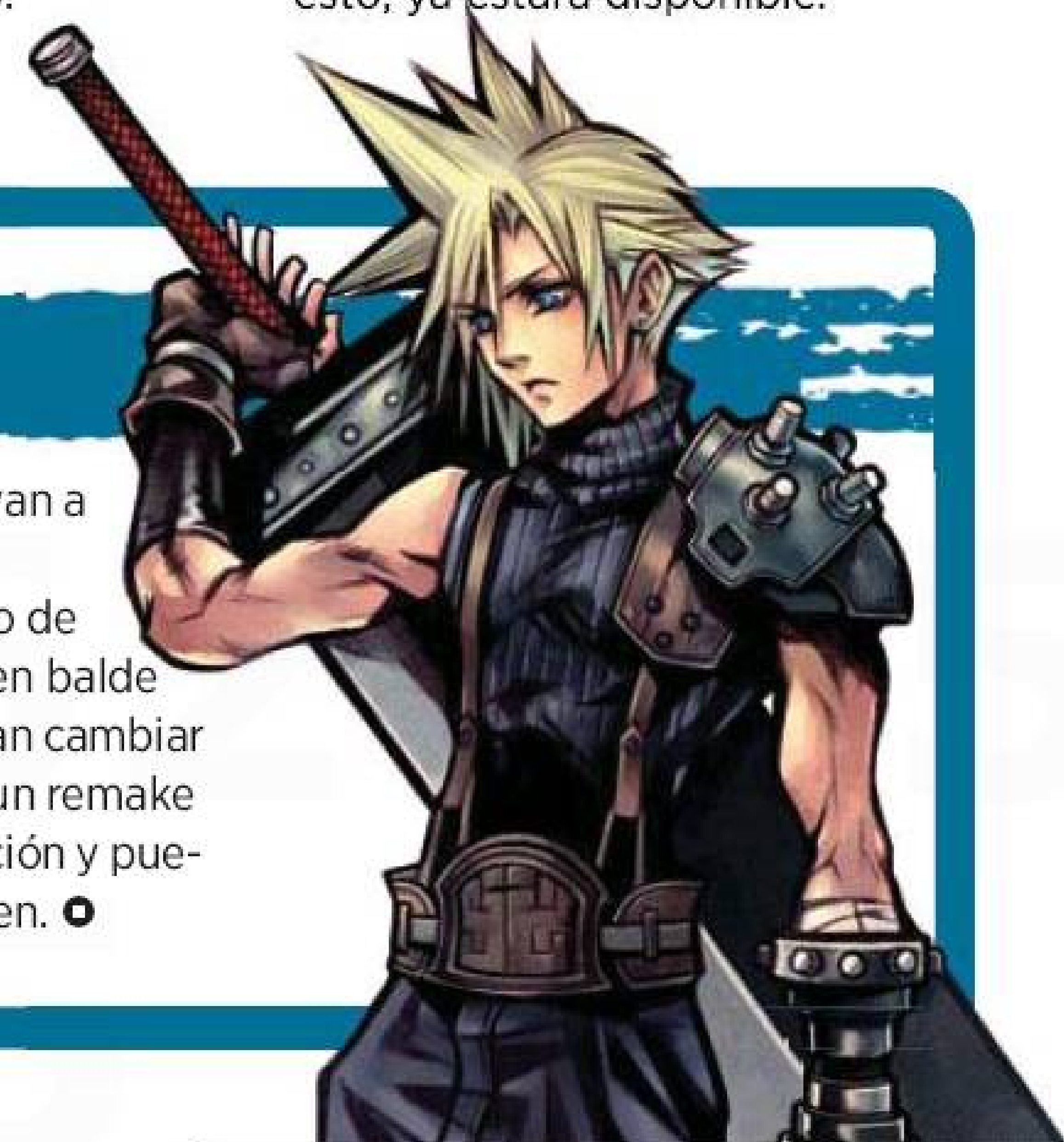
LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Será *Final Fantasy VII Remake* fiel al original?

Se rumorea que los combates de *FF VII Remake* serán distintos al original. ¿Lo echarán a perder?

@ Paco Gaitán

En palabras del propio Tetsuya Nomura "lo que no tendría sentido es tener modelos realistas de Cloud o Barret en fila saltando a por sus enemigos para luego saltar atrás a esperar su turno". Dicho así suena a que van a ser en tiempo real o al menos muy distintos a los del original pero el director del remake también ha asegurado que serán muy reconocibles para los fans. Parece más que claro que, cuando menos, van a ser unos combates muy diferentes a los del juego de 1997. 20 años no pasan en balde y parece lógico que deban cambiar el sistema al tratarse de un remake y no de una remasterización y puede que hasta lo hagan bien.





El prometedor *No Man´s Sky* se está haciendo de rogar más de la cuenta. Pero tranquilos, que llegará.

» PR CORT S RESP S BREV S

¿Cuándo llegará *Titanfall 2*?

@ Melphina

EA ya ha confirmado que saldrá durante su año fiscal de 2017, es decir, desde abril de 2016 a marzo de 2017. Apostamos a que llegará a finales de 2016.

¿Se sabe algo de un *Army of Two* para la nueva generación?

@ Mousestinson

Después del mal resultado de *The Devil's Cartel* y de que Electronic Arts cerrase Visceral Games Montreal no deberías poner muchas esperanzas en verlo. Quizás dentro de unos años a EA le dé por recuperar la franquicia.

¿Cuándo saldrá *Dragon Ball Raging Blast 3*?

@ Alejandro Gayoso

De momento parace que otras sagas de Dragon ball le están ganando la partida, como *Xenoverse*, y *Raging Blast 3* lleva años posponiéndose.

¿Se sabe algo de *Red Dead Redemption 2*?

@ Renton

Rockstar siempre se hace de rogar con las continuaciones de sus sagas pero esto ya huele a chamusquina. Quizás sea *Bully 2*, *RDR 2* o algo nuevo pero Rockstar tiene que anunciar algo en breve, de aquí a finales de año.

Una galaxia de tensa espera

¿Cuándo saldrá *No Man's Sky*? ¡Por el amor de Dios! Se va a acabar el universo real antes de que exploremos el suyo.

@ Wulf91

La verdad es que la espera por este pedazo de exclusivo de PS4 está siendo insufrible. Hello Games, los creadores de tan gigantesca aventura, aún no ha dado una fecha concreta, tan solo nos han prometido que saldrá en 2015. Si tuvieramos que apostar lo haríamos a que llegará más o menos por noviembre, pero igual nos sorprenden y sale antes.

¿Cómo puedo suscribirme?

Hola, me gusta mucho la revista, ¿cómo me puedo suscribir? Soy de México.

@ Héctor López

No es posible suscribirse desde fuera de España, y menos aún desde el otro lado de Atlántico (te saldrían más caros los gastos de envío que la propia revista). Eso sí, puedes suscribirte a la edición digital para dispositivos móviles, tabletas y ordenadores a través de cualquier quiosco digital (Kiosko y Mas, Zinio...), incluyendo los propios de Apple y Google.

Black Ops III también en PS3

En las tiendas de Game pone que *Call of Duty Black Ops III* sólo está disponible en PS4, pero en nuestro número 201, ponéis que estará también para PS3. ¿Va a salir para PS4 y PS3 o sólo en PS4?

@ Rodrigo Hicks-Mudd

No sería la primera vez ni la última que tenemos que mandar a uno de nuestros redactores al calabozo un par de semanas por cometer este tipo de errores pero esta vez se han salvado porque *Call of Duty Black Ops III* saldrá en PS3 y PS4. Si en Game no lo tienen para reserva, cosa que me extraña, sería un error que sobrepasa nuestra jurisdicción, por amplia que sea.

Una antología radioactiva

Buenas, he visto que Bethesda va a sacar un recopilatorio de *Fallout*. ¿Saldrá en PS4?

@ Felipe Castro

Ójala pudiésemos catar *Fallout 1, 2 y Tactics* en PlayStation (el 3 y *New Vegas* ya salieron) pero sólo está confirmada la versión de PC y no parece que vayamos a ver una en consolas de Sony.



No parece que Bethesda vaya a lanzar su antología de *Fallout* más allá de los ordenadores.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Con qué juegos estáis pasando las tardes del verano?



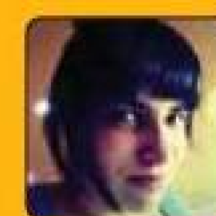
Reposiciones y rol



Carlos Molina Fernández

"Pues le voy a dar a *The Witcher 3* y a *Bloodborne*, pero he sacado mi PS2 y le estoy dando también *Dragon Quest VIII*. ¡Qué tiempos aquellos! Saludos."

De estreno



Elena Serrano

"Estoy estrenando mi PS4 y con un juego que me ha enamorado totalmente: *Far Cry 4*."

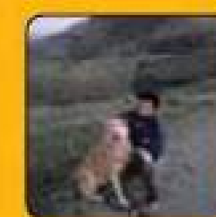
Se acerca el invierno...



Antonio Barros Acedo

"Yo le estoy dando a *Juego de Tronos*, que aunque ya lo he terminado quiero ver los distintos finales y los diferentes tipos de personaje que se pueden crear. Abrazos."

Juegos "refrescantes"



Emilio Porras Bautista

"A conseguir los dificilísimos trofeos de los DLC de *BioShock 2*. No hay nada que me refresque más, bueno tal vez las frías y nevadas montañas de *Skyrim*..."

Multijugador masico



Alan Riquelme

"Estoy jugando a *Elder Scrolls Online*: tiene horas, hay muchos usuarios y practico inglés."

¡Hay que descansar!



Danny Déniz

"Me he pasado *The Last of Us Remasterizado* en difícil plus, *Wolfenstein: The Old Blood* (en fácil) y ahora quiero acabarme *Watch Dogs: Bad Blood*, *Call of Duty: Ghosts* (no he jugado la campaña) y, cuando salga, le dedicaré mil horas a *Until Dawn*."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué te ha parecido *Metal Gear Solid V*? ¿Era lo que esperabas?

@ Mandá tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es** indicando en el asunto "Opinión". Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Crees que volverán las fases en el presente en *Assassin's Creed Syndicate*?

@ Juan Silva

No es que lo creamos, es que el propio Marc-Alexis Cote, director creativo del juego, lo ha confirmado.

¿Es posible que remastericen otros juegos de LucasArts como los dos *Indiana Jones* en PS4?

@ Fran García

Viendo que nos ha llegado *Grim Fandango* o *Monkey Island* lo lógico sería pensar que sí aunque puede haber más problemas al tratarse de una licencia cinematográfica no exclusiva de Double Fine.

¿Es cierto que el remake de *FF VII* no llegará hasta 2018?

@ Juan Moreno Ruano

Aún no tiene una fecha concreta de lanzamiento pero es una fecha bastante coherente la de 2018. Como muy pronto lo veremos a finales de 2017.

¿Cuándo llegará *Disgaea 5* a PS4?

@ Ricardo Vilas

Disgaea 5: Alliance of Vengeance llegará el próximo 9 de octubre en dos versiónes: la estándar y la de lanzamiento, que incluirá un libro de arte y la banda sonora original.

¿Qué sabéis del nuevo *Mafia III*?

@ José Andrés

Después de la Gamescom sabremos más. Por ahora que parece que estrá ambientado en los años 70 y que el juego cooperativo podría ser clave.

¿Cuándo volverá la beta de *Street Fighter V*?

@ Hugo

La primera fase de la beta ha tenido tantos problemas que Capcom la ha pospuesto hasta que la "reparen". Lo mejor es que seguirá habiendo tres fases y esta primera no contará.

Miedo a perder el miedo

Tengo la demo *P.T. Silent Hills* que ya está quitada del Store pero pienso en el futuro. ¿Y si se rompe mi PS4? ¿Se puede meter en un pen drive y así tenerla para siempre disponible?

@ Juan Manuel Campos González

Desde la llegada de la actualización 2.50 de sistema de PS4, nombre en clave Yukimura, puedes hacer una copia de seguridad de tu disco duro para restaurar lo que tuvieses en él en caso de que te hiciera falta. De esta forma podrías "salvar" *P.T.*... y todo lo demás que tengas. No puede guardar un juego "suelto" en un pen drive.

A la caza de la miniguía

¿Cómo puedo conseguir todas las miniguías de PS2? Por más que busco no las encuentro.

@ Miguel Arroyo Díaz

Bueno, pues conseguir las miniguías de PS2 ya es imposible, porque nunca se vendieron sueltas. Siempre se vendieron acompañando la revista y no tenemos números tan atrasados. Si buscas alguna guía en concreto puedes probar con Playmanía Guías & Trucos edición digital, donde publicamos muchas de las guías de la época de PS2. Pero claro, no son en papel ni podrás guardarlas en la caja del juego.



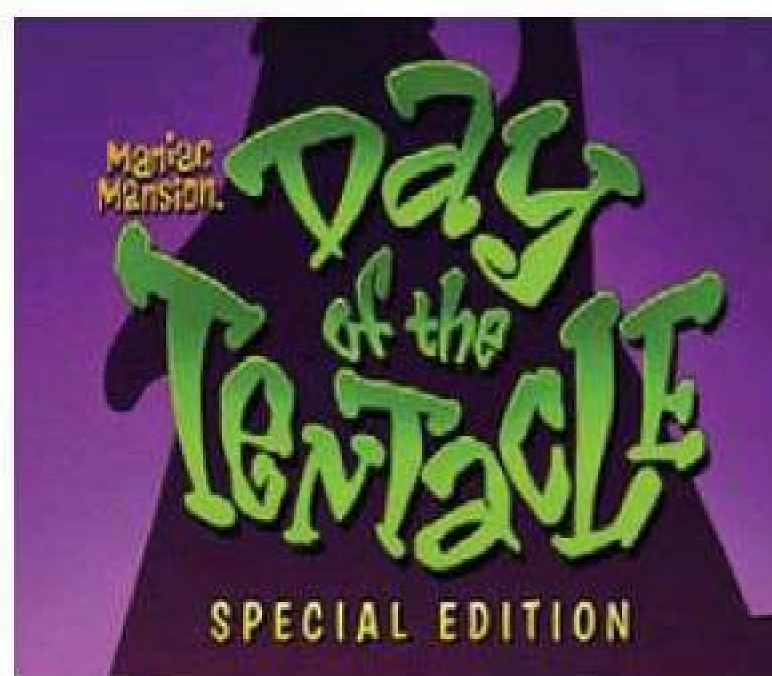
La demo más codiciada de la historia del videojuego, *P.T.* fue retirada de PS Store después de los problemas de Kojima con Konami. Si no quieres perderla puedes hacer una copia de seguridad.

El tentáculo y la loca mansión

¿El remaster de *Day of the Tentacle* incluye el juego *Maniac Mansion* entero como el original?

@ Wicky 507

Nadie en Double Fine ha dicho esta boca es mía pero lo lógico sería que sí lo incluya. Si el contenido del remaster es inferior al juego original sería un verdadero fiasco así que ten por seguro que sí que estará disponible.



Day of the Tentacle Special Edition no tiene fecha pero esperamos que llegue en 2016.

Hasta el Kojima todo es Toro

Al final parece que Hideo Kojima y Guillermo Del Toro sí que van a hacer un juego juntos. ¿Cómo creéis que será?

@ Serpiente Sólida

Pues sí, después de que Konami decidiese cancelar *Silent Hills* parecía que estos dos genios de lo audiovisual van a colaborar de nuevo para hacer un juego. No se sabe si será un juego de terror, como *Silent Hills* o si será algo completamente distinto. Lo que el propio cineasta ha querido dejar claro es que pretenden explorar nuevas formas de interactuar con el jugador, en la línea de la clásica batalla contra Psycho Mantis del *MGS* original (aquella en la que el villano leía nuestra tarjeta de memoria para adelantarse a nuestros movimientos). Si se parece a eso, nosotros compramos.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Fallos del mundo digital

Cuando compras un juego en formato digital y lo grabas en el disco duro de la consola ¿sufre los fallos que tienen los juegos fisicos ? Es decir, ¿siempre carga? ¿no se para?

@ Oscar Aguilar

Un disco duro siempre puede verse deteriorado con el tiempo e incluso dejar de funcionar para siempre. Incluso puede tener algunos datos de un juego corrompidos, por lo que siempre se pueden producir los fallos de los que hablas. Eso sí, es mucho menos frecuente que los fallos de los juegos en formato físico y, sobre todo, siempre que un juego te falle puedes volver a descargarlo y volverá a estar en perfecto estado. Esta es otra de las ventajas del mundo digital, nos guste o no.

Disco duro 2 TB en PS4

Estoy viendo por internet gente que cambia el disco duro de 500 GB por uno de 2 TB pero no soy muy manitas y me da cosa cambiarlo. ¿Podríais explicar cómo hacerlo?

@ Juan Manuel Campos González

La verdad es que el disco duro se queda bastante corto, de ahí que la propia Sony lance una versión de 1TB de PS4 y que, además, mantenga la garantía de la consola si la abrimos para cambiarlo por nuestra cuenta. Hay muchos tutoriales, aunque el más sencillo y claro lo puedes encontrar en la web de nuestros compañeros de Computer Hoy buscando "disco duro PS4" en su buscador. Eso sí, hazlo siempre con cuidado.



Un juego rompe la PS4

Me han dicho ciertos amigos que *Rocket League* puede estropear la PS4. ¿Es cierto?

@ Alberto Campos

Parece el típico bulo de patio de colegio pero es cierto. El juego está siendo un despropósito en cuestiones como la traducción al castellano (llena de errores) o fallos constantes en los servidores pero lo peor es que provoca sobrecalentamiento en la consola a los pocos minutos de jugarlo. Sus creadores prometen solucionarlo con un parche y proponen un pequeño truco para remediarlo hasta que salga. Nosotros, por si acaso, esperaríamos a que salga el parche o vigilaríamos el ventilador. Si hace mucho ruido, sal del juego.

Escríbenos tus cartas a Axel Springer España PlayManía. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "Guía de compras".

Manda tus e-mail a playmaniacos.playmania@axelspringer.es

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

LOS + VENDIDOS PS4

DEL 1 AL 31 DE JULIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

Batman AK planea por encima del resto.

1. Batman Arkham Knight (=)
2. Formula 1 2015 (↑)
3. FIFA 15 (↑)
4. GoW III Remasterizado (N)
5. Grand Theft Auto V (↓)
6. LEGO Jurassic World (↓)
7. Destiny (↑)
8. PES 2015 (↑)
9. Call of Duty: Ghosts (↑)
10. The Witcher III (↓)

God of War III HD ha entrado con fuerza.

PS4

ACCIÓN

BLADESTORM NIGHTMARE
» KOEI TECMO » 59,99 € » 2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego estilo *Dynasty Warriors* con un fuerte toque estratégico y una ambientación única... y en inglés.
NOTA 68

DIABLO III REAPER OF SOULS ULTIMATE EVIL ED.
» ACTIVISION » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Blizzard vuelve a acertar con la edición más completa de uno de los mejores hack and slash que hay en consola.
NOTA 91

DISNEY INFINITY 2.0
» DISNEY » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de acción normalita, pero con el atractivo de poder usar personajes de Disney y Marvel.
NOTA 85

DmC DEFINITIVE EDITION
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir.
NOTA 89

DYNASTY WARRIORS 8 EMPIRES
» TECMO KOEI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
Las nuevas opciones estratégicas aportan variedad, pero *Empires* no deja de ser otro "machacabotones" más.
NOTA 68

EVOLVE
» 2K GAMES » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Muchísimas opciones jugables y espectacular juego asimétrico 4 vs 1, pero le falta variedad y profundidad.
NOTA 88

J-STAR VICTORY VS+
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de lucha corrientillo y algo caótico, pero que encantará a los fans del manga: reúne a sus grandes mitos.
NOTA 75

KNACK
» SONY » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una interesante mezcla de acción con toques de plataformas y con un original personaje, pero es sencillote.
NOTA 78

SKYLANDERS TRAP TEAM STARTER PACK
» ACTIVISION » 74,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
La saga mantiene sus líneas maestras, pero estrena nuevos personajes, nuevo portal y nuevas mecánicas.
NOTA 83

SNIPER ELITE III
» 505 GAMES » 59,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter bélico con un ritmo más pausado, ya que nos pone en la piel de un francotirador. Divertido y duradero.
NOTA 81

TOUKIDEN KIWAMI
» KOEI TECMO » 59,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración.
NOTA 85

SHOOT'EM UP

BATTLEFIELD HARDLINE
» EA GAMES » 69,95 € » 64 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga cambia la guerra y los soldados, por polis y cacos. No es una revolución, pero funciona muy bien.
NOTA 85

BORDERLANDS, UNA COLECCIÓN MUY GUAPA
» 2K GAMES » 59,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un pack con los dos últimos *Borderlands* de PS3 y todo su DLC. Imprescindible si no los jugaste, largo y divertido.
NOTA 91

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Conserva los pilares de *Call of Duty*, pero modernizados y "agilizados" gracias al exoesqueleto. Espectacular.
NOTA 88

DESTINY
» ACTIVISION » 72,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter que enamora gracias a su mezcla de géneros y a su enfoque cooperativo. Uno de los mejores del año.
NOTA 94

FAR CRY 4
» UBISOFT » 69,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Su fórmula se parece mucho a la de *Far Cry 3*, pero está mucho más pulida y tiene un cooperativo de locos.
NOTA 92

PAYDAY 2 CRIMEWAVE EDITION
» OVERKILL » 50,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ejecutar atracos de todo tipo en compañía de amigos mola, pero tiene todos los defectos del original de PS3.
NOTA 66

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un gran shooter con una buena historia y una genial ambientación y que funciona bien técnicamente.
NOTA 90

WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
The Old Blood es corto (también barato) pero ofrece una experiencia emocionante, que homenajea a los clásicos.
NOTA 75

DEPORTIVOS

FIFA 15
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
EA Sports mete un golazo gracias a unos fichajes visuales y jugables de gran calidad. La saga está asentada en PS4.
NOTA 90

NBA 2K15
» 2K SPORTS » 72,50 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor simulador deportivo de la historia. Un juego de basket espectacular, realista y con modos de juego profundos.
NOTA 93

PRO EVOLUTION SOCCER 2015
» KONAMI » 59,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El estreno de la saga en PS4 sienta las bases para volver a aspirar al trono del fútbol. Reduce distancias con *FIFA*.
NOTA 83





3 razones para tener...

Final Fantasy XIV Heavensward





1. ROL MASIVO CON LA MAGIA DE *FF*. Al atractivo innegable de vivir cientos de aventuras junto a otros muchos jugadores hay que sumar la magia de *Final Fantasy*.

2. UNA HISTORIA DIGNA DE LA SAGA. En *FF XIV* la historia está cuidada y nos sentimos protagonistas de ella. Un detalles que no logran conseguir otros MMORPG.

3. MUY DURADERO. *FF XIV* ofrece una enorme cantidad de misiones y cosas por hacer. Saber cuándo empiezas pero es imposible saber cuándo se acaba. Lástima de cuotas...

AVENTURAS

ALIEN ISOLATION
» SEGA » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA **88**

ASSASSIN'S CREED UNITY
» UBISOFT » 79,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
El primer *AC* para PS4 nos lleva a la Revolución Francesa, con el desarrollo típico, cooperativo y muchos bugs. NOTA **88**

BATMAN ARKHAM KNIGHT
» WARNER » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo... NOTA **95**

DYING LIGHT
» WARNER » 69,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de zombis, en mundo abierto y en primera persona, que engancha sobre todo en cooperativo... NOTA **88**

GOD OF WAR III REMASTERIZADO ¡Nuevo!
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Igual que en PS3, más detallado y fluido. Una pena que no incluya *GoW 1* y *2*. Si no lo jugaste en PS3, ve a por él. NOTA **85**

GRAND THEFT AUTO V
» ROCKSTAR » 69,99 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. NOTA **94**

INFAMOUS SECOND SON
» SONY » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un sandbox de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA **87**

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE MORDOR
» WARNER » 69,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura en mundo abierto que, con originales ideas, trae nuevas sensaciones a este subgénero. NOTA **92**

LEGO JURASSIC WORLD
» WARNER » 59,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertido y asequible, te gustará si te gustaron las pelis, aunque la "fórmula LEGO" ya empieza a agotarse. NOTA **82**

MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un sandbox auténtico en el que podemos crear un mundo a nuestra medida, en el que perdernos meses... NOTA **86**

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» CAPCOM » 49,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un ameno *Resident* que, aún sin puzzles y con bastante acción, se gana al jugador con su historia. Es rejugable. NOTA **85**

SAINTS ROW IV: RE-ELECTED
» DEEP SILVER » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tan divertido como en PS3 y con todos los DLC y expansiones, que no son pocos. Técnicamente flojea. NOTA **88**

THE EVIL WITHIN
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No reinventa los Survival Horror ni supera a mitos como *RE4*, pero si te gusta el género, puede conquistarte. NOTA **85**

THE LAST OF US REMASTERIZADO
» SONY » 49,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA **95**

THE WALKING DEAD SEASON 2
» BADLAND » 30,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**

TOMB RAIDER (DEFINITIVE EDITION)
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura tan soberbia y divertida como la de PS3, con un importante lavado de cara gráfico y técnico. NOTA **88**

WATCH DOGS
» UBISOFT » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox largo y bien ambientado, pero con un apartado técnico que no termina de brillar y misiones repetitivas. NOTA **85**

ROL

BLOODBORNE
» SONY » 69,95 € » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran RPG de acción que proporciona una satisfacción proporcional a la frustración que nos hace sentir. Juegazo. NOTA **93**

DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN
» BANDAI NAMCO » 59,99 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un grandísimo juego en una edición repleta de contenido pero con mejoras justitas. Si ya lo jugaste en PS3... NOTA **88**

DRAGON AGE: INQUISITION
» EA GAMES » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA **92**

FINAL FANTASY X/X-2
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**

FINAL FANTASY XIV HEAVENSWARD ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 54,95 € » MASIVO » INGLÉS » +16 AÑOS
Un gran MMORPG con la magia de los *Final Fantasy*. Pero el combate no convence, es repetitivo y exige pagar coutas. NOTA **86**

THE ELDER SCROLLS ONLINE
» BETHESDA » 69,95 € » MASIVO » INGLÉS » +18 AÑOS
Un *TES* con el atractivo añadido de jugarlo con y contra otros jugadores online. Y sin cuotas, pero en inglés... NOTA **86**

THE WITCHER III WILD HUNT
» BANDAI NAMCO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**

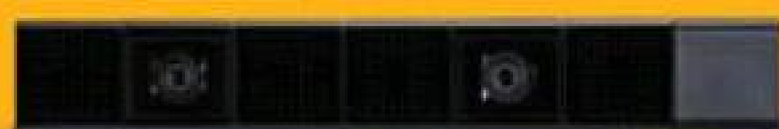
PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 59,95 €



Tener un segundo mando siempre es buena idea. Aún no hay clónicos: sólo el oficial.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta pequeña y discreta cámara podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola.

3 Ear Force P4C
TURTLE BEACH | 19,99 €



Uno efectivo headset para conectar la mando de PS4 que gracias a su gran auricular resulta cómodo para largas sesiones de juego.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (Wi-Fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, oír música...

5 Auriculares Thrustmaster Y-280 CPX
THRUSTMASTER | 49,95 €



No os dejéis engañar por su "estética Xbox" ya que estos auriculares son uno de los mejores en relación calidad/precio. Y sí, además son compatibles con Xbox One, 360, Wii U y PC.

6 Ear Force PX4
TURTLE BEACH | 149,95 €



Auriculares inalámbricos con Dolby Surround, con efectos personalizables y gran calidad de sonido. Su batería ofrece 15 horas de uso y Permite que tengamos conectado el teléfono mientras jugamos.

7 Volante T300 RS
THRUSTMASTER | 369,99 €



Un volante de enorme calidad, compatible tanto con PS3 como con PS4. Su elevado precio se justifica con un sistema de vibración y resistencia al giro (Force Feedback) brutal y una excelente respuesta y calidad de materiales.

Los 4 mejores "metroidvanias"...



1 Castlevania Symphony of the Night

El juego que acuñó el término "metroidvania" fue *Symphony of the Night*, que supo conjugar las mecánicas de acción y plataformas con un intrincado mapeado en plan *Metroid*. Si no quieres pagar los (como mínimo) 80 euros que pueden pedirte por el original de PSone PAL ESP, lo tienes en el store.

2 Guacamelee

En las consolas PlayStation hemos disfrutado de buenos representantes de este "subgénero". De todos ellos el que más nos ha gustado es *Guacamelee*, un divertidísimo "metroidvania" con marcado sabor "tex mex" que además podemos disfrutar en PS3, en PS Vita y en PS4.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: playmania@axelspringer.es

LOS ESPERADOS

1 MGSV The Phantom Pain

» PS4/PS3 » KONAMI » AVENTURA » 1 DE SEPTIEMBRE

Ya falta muy poquito para que llegue el juego más esperado. En el próximo número tendréis el análisis y haremos lo posible por ofreceros también la guía.



2 Uncharted 4

» PS4 » SONY » AV. DE ACCIÓN » PRIMAVERA

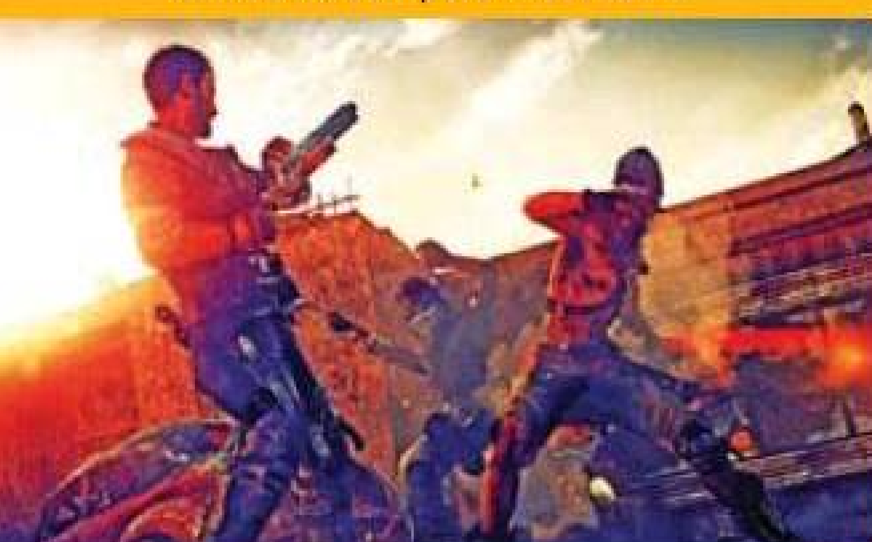
Y por si los juegazos de 2014 no os parecen suficientes, en 2015 la cosa pinta todavía mejor. Entre todos ellos destaca el esperado regreso de Nathan Drake.



3 Mad Max

» PS4 » WARNER » AV. DE ACCIÓN » 4 DE SEPTIEMBRE

Y sin hacer mucho ruido, este "sandbox" ambientado en un futuro post-apocalíptico con sabor al mejor cine de acción tratará de competir con *MGSV*.



LUCHA



MORTAL KOMBAT X

» WARNER » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico y un potente online. Meses de diversión. NOTA 91



ULTRA STREET FIGHTER IV

» CAPCOM » 24,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego de lucha en PS3 que llega remasterizado a PS4 sin pulir. A ver si lo mejoran con un parche futuro... NOTA 70



WWE 2K15

» 2K GAMES » 72,50 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen salto de la saga a PS4, con nuevos gráficos y un control renovado pero aún queda margen de mejora. NOTA 84

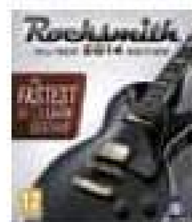
MUSICALES



JUST DANCE 2015

» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Baila al ritmo de tus artistas favoritos amenizando tus fiestas y reuniones familiares. En PS4 es algo limitado. NOTA 72



ROCKSMITH 2014

» UBISOFT » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres aprender a tocar tu guitarra o bajo de verdad, éste es tu juego. Y además de PS3, ahora también en PS4. NOTA 85

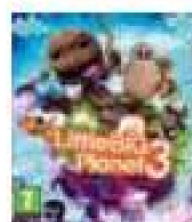


SINGSTAR MEGAHITS

» SONY » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga se estrena en PS4 con novedades como un app para convertir el teléfono en micro y modos online. NOTA 79

VARIOS



LITTLEBIGPLANET 3

» SONY » 59,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

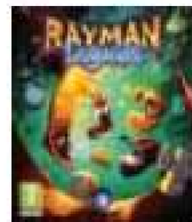
Original plataformas, jugable, divertido, compatible con los niveles creados. No sorprende tanto como los anteriores. NOTA 82



PINBALL ARCADE

» SYSTEM 3 » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

22 mesas de pinball clásicas con la licencia de los más prestigiosos fabricantes y con una gran física de la bola. NOTA 80



RAYMAN LEGENDS

» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas 2D brillante en su diseño y muy divertido y duradero, eso sí, igualito a la versión de PS3. NOTA 88



TROPICO 5

» KALYPSO » 59,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA 81

VELOCIDAD



DRIVECLUB

» SONY » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +13 AÑOS

Velocidad de estilo arcade, con coches reales y un marcado carácter social que nos invita a competir formando clubes. NOTA 89



F-1 2015

» CODEMASTERS » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

El primer F1 de PS4 sienta una gran base técnica y jugable, pero se ha descuidado un poco la oferta de modos de juego. NOTA 78



MOTOGP 15

» BANDAI NAMCO » 69,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de motos, pero Milestone no ha incluido grandes novedades en esta entrega. Si tienes el anterior... NOTA 78



NEED FOR SPEED RIVALS

» EA GAMES » 71,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

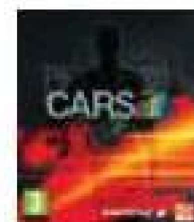
Combina lo mejor de los anteriores *NFS* y sin ser sorprendente ni original es divertido de principio a fin. NOTA 86



RIDE

» MILESTONE » 71,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

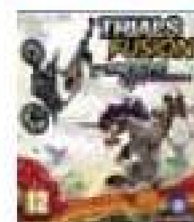
Un simulador de motos con ideas originales y un gran control, pero con muchos fallos técnicos y gráficamente justito. NOTA 69



PROJECT CARS

» BANDAI NAMCO » 79,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro. NOTA 93



TRIALS FUSION: AWESOMELEVEL MAX EDITION ¡Nuevo!

» UBISOFT » 39,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un peculiar arcade de trial que ya era un vicio, ahora mola todavía más, ya que incluye todo el DLC. NOTA 85

PS STORE



APOTHEON

» ALIENTRAP » 10,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Acción, saltos y puzzles con una estética única que te conquistará desde la primera partida. Mal multijugador... NOTA 83



BROKEN AGE

» DOUBLE FINE » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con todo el encanto de las aventuras gráficas clásicas. La dificultad es irregular, pero es una agradable experiencia. NOTA 79



CHILD OF LIGHT

» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Rol de acción con una cuidada dirección de arte pero con unas mecánicas algo manidas. Aún así, convence. NOTA 80



DEVIL MAY CRY 4 SPECIAL EDITION

» CAPCOM » 24,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una buena remasterización y con interesantes novedades, aunque se le notan (y mucho) los años. NOTA 80

que puedes jugar en PlayStation



Outland

Otro de nuestros "metroidvania" favoritos es *Outland*, que además se rige por un código bipolar muy similar al que presentó el famoso matamarcianos de Treasure *Ikaruga* (que por desgracia no lo hemos visto en ninguna consola de Sony). Y otro "metroidvania" a tener en cuenta es *Apotheon*.



Red Goddess: Inner World

Y este mes nos ha llegado a PS4 su último representante. Desarrollado por el estudio español Yanim, *Red Godesss: Inner World* es otro divertido y bien trenzado cóctel de acción, plataformas y puzzles que, aunque no invente nada, sabe cómo atrapar y mantiene el tipo en las diez horas que dura.



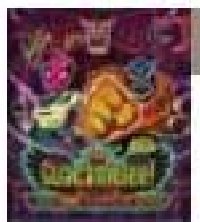
ESCAPE PLAN
» SONY » 12,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una original puesta en escena y una divertida mecánica al servicio de originales puzzles. Es "cross buy" con Vita. NOTA **86**



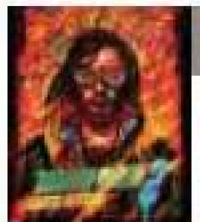
FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy. NOTA **92**



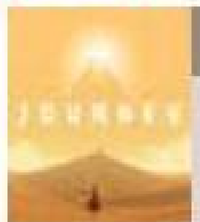
GUACAMELEE SUPER TURBO CHAMPIONSHIP ED.
» DRINKBOX » 13,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Nueva versión que añade más contenido a un juego ya genial. Si tenías el original, quizá no te merezca la pena... NOTA **89**



HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**



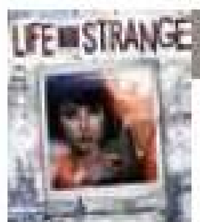
JOURNEY ¡Nuevo!
» AVBNVBNVNP » XX,99 € » X JUGADORES » INGLÉS » +X AÑOS

Sed ulpa quam labore dolorenihil iment es eos auda con ne volore pedio eum quam volori abo. Itam essunt I NOTA **00**



LARA CROFT AND THE TEMPLE OF OSIRIS
» SQUARE-ENIX » 19,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una aventura entretenida, en vista isométrica, y con algunos puzzles geniales que es mejor jugar en compañía. NOTA **78**



LIFE IS STRANGE (CAPÍTULO 1)
» SQUARE-ENIX » 4,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un gran inicio para una aventura gráfica por episodios que nos invita a rebobinar el tiempo y probar otras decisiones. NOTA **85**



ODDWORLD ABE'S ODDYSEE NEW 'N' TASTY
» JUST ADD WATER » 20,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una mezcla de plataformas, puzzles y aventura que atrapa por su belleza estética, su trama y su jugabilidad. NOTA **84**



OUTLAST
» RED BARRELS » 18,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de terror en primera persona que agobia lo suyo: sólo podemos huir y resolver puzzles. Pelín corto. NOTA **82**



RESIDENT EVIL HD REMASTER
» CAPCOM » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lejos de ser perfecto en lo visual, este *Remaster* trae de vuelta el espíritu clásico del survival en su mejor versión. NOTA **86**



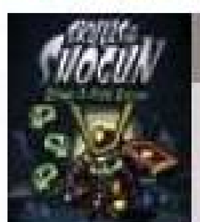
RESOGUN
» SONY » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un matamarcianos como los de antes, pero con opciones y gráficos de ahora. Directo y divertido, de lo mejor. NOTA **87**



ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertido plataformas de acción con toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA **86**



SKULLS OF THE SHOGUN ¡Nuevo!
» 17-BITP » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un divertido y profundo juego de estrategia por tunos, que resulta agradable de jugar, duradero y con online. NOTA **78**



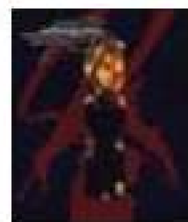
SPELUNKY
» SONY » 14,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido y difícil plataformas cuyos niveles 2D se van generando aleatoriamente con mucha funciones "cross". NOTA **75**



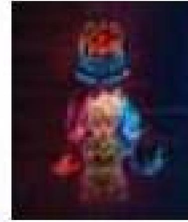
STICK IT TO THE MAN
» SONY » 7,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Su desarrollo directo y sencillo de pura aventura gráfica, nos permite disfrutar de una historia llena de humor negro. NOTA **80**



STRIDER
» CAPCOM » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una versión en HD del clásico de las recreativas. Acción y plataformas en 2D, desafiante y duradero. NOTA **85**



RED GODDESS: INNER WORLD ¡Nuevo!
» YANIM » 12,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una entretenida aventura plataformera, ideal para jugadores hábiles. No sorprende, pero divierte. NOTA **80**



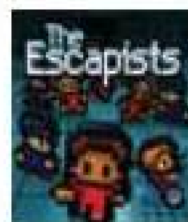
ROCKET LEAGUE ¡Nuevo!
» PSYONIX » 19,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencilla mezcla de fútbol y coches que resulta tremendamente divertido jugando en compañía. NOTA **83**



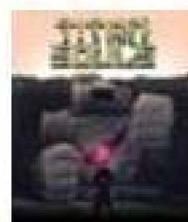
TEMBO: THE BADASS ELEPHANT ¡Nuevo!
» SEGA » 12,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un plataformas protagonizado por un elefante que no inventa la rueda, pero sí ofrece toneladas de diversión. NOTA **81**



THE ESCAPISTS
» TEAM17 » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Debemos escapar de famosas prisiones (a base de "ensayo y error"), con una divertida estética pixelada. NOTA **75**



TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA **82**



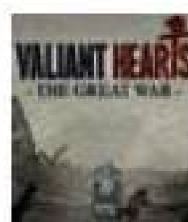
TRINE 2: COMPLETE STORY
» FROZENBYTE » 11,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición definitiva de una aventura cooperativa mágica. No sorprende como el anterior pero lo mejora en todo. NOTA **90**



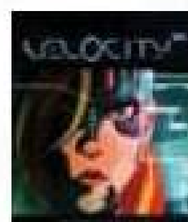
THE VANISHING OF ETHAN CARTER ¡Nuevo!
» THE ASTRONAUTS » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura que destaca en lo técnico y por su ambientación. Resolver la desaparición de Ethan atrapa. NOTA **82**



VALIANT HEARTS
» UBISOFT » 14,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una emotiva aventura que merece la pena vivir, aunque se haga un poco corta y no tenga mucha "rejugabilidad". NOTA **85**



VELOCITY 2X
» FUTURLAB » 15,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Intenso, desafiante y adictivo. Arcade puro que gustará a los que busquen acción directa. No deja lugar al aburrimiento. NOTA **84**



WHITE NIGHT
» ACTIVISION » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de terror muy especial, que dejará una huella en vosotros. Vale la pena jugarlo, pese a algunos fallos. NOTA **80**

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Persona 4: Dancing All Night** (N) — PS VITA | ATLUS | MUSICAL



Este juego musical inspirado en una de las sagas roleras más originales y queridas ahora mismo en Japón lo peta.

2. **FF XIV Heavensward** (N) — PS4 | SQUARE ENIX | MMO/RPG
3. **Minecraft PS Vita Edition** (↓) — PS4 | MOJANG | AVENTURA/SANDBOX
4. **Chaos Child** (N) — PS VITA | SPD | ACCION
5. **Devil May Cry 4 HD** (N) — PS4 | CAPCOM | AVENTURA DE ACCIÓN

EE.UU.

1. **Batman Arkham Knight** (=) — PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN



El Caballero Oscuro vuelve a planear alto gracias a Rocksteady, que firma uno de los candidatos a GOTY de 2015.

2. **TESO: Tamriel Unlimited** (N) — PS4 | BETHESDA | MMORPG
3. **LEGO Jurassic World** (↑) — PS4 / PS3 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **The Witcher 3: Wild Hunt** (↓) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL
5. **Grand Theft Auto V** (↓) — PS4 / PS3 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

EUROPA

1. **Batman Arkham Knight** (=) — PS4 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN



El batmóvil también ruge en Europa, aunque comparte la "gloria" con los dinosaurios de LEGO y el masivo *TESO*.

2. **J-Stars Victory VS +** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | ACCIÓN
3. **The Witcher 3: Wild Hunt** (↑) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL
4. **LEGO Jurassic World** (↓) — PS4 / PS3 | WARNER | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **TESO: Tamriel Unlimited** (N) — PS4 | BETHESDA | MMORPG

MÁS QUE JUEGOS

Figura de Godzilla

www.amazon.es 20 Ð

Por si os habéis quedado con ganas de seguir manejando a este icono del cine japonés, en Amazon podéis pillar unas cuantas figuras de distintos kaiju. A nosotros la que más nos gusta es ésta de Godzilla de 2014, que además cuenta con la licencia oficial de Bandai y ofrece un precio sensiblemente inferior al de otras figuras más antiguas (por las que los coleccionistas pueden pagar una buena pasta, todo sea dicho). Lo único que le falta es el rugido, porque por lo demás dan ganas de ponerse a arrasar estanterías con él.

Libro de arte *Final Fantasy XIV*

store. na.square-enix.com 39,99$

Después de echarles "chorrocientas" horas este mes a *Final Fantasy XIV: Heavensward*, nos hemos flipado tanto que hemos estado buscando "merchandising" sobre el juego. En la tienda americana de Square Enix hay cosas muy interesantes, como este libro de arte con preciosas ilustraciones sobre el mundo de Eorzea. En total, 300 páginas con más de 1.000 ilustraciones en un libro que merece mucho la pena. Ojalá llegará también a la tienda online europea de Square Enix.

DEL 1 AL 31 DE JULIO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS VITA

■ *LEGO Jurassic World* pierde fuelle ante *Minecraft*.

1. Minecraft (sube)
2. NFS Most Wanted (sube)
3. LEGO Jurassic World (sube)
4. LEGO Marvel (sube)
5. FIFA 15 (N)
6. J-Stars Victory VS + (baja)
7. COD: Black Ops Declassified (=)
8. LEGO Ninjago: Nindroids (=)
9. Looney Tunes Galactic Games (baja)
10. The Amazing Spider-man (sube)

■ *J-Stars Victory VS+* mantiene el tipo.

PS VITA

AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores. NOTA 91

DECEPTION IV NIGHTMARE PRINCESS — ¡Nuevo!
» KOEI TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS

Nuevos contenidos para la edición definitiva de este juego "de poner trampas" que se adapta bien a PS Vita. NOTA 80

GRAVITY RUSH — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas. NOTA 90

LEGO JURASSIC WORLD
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Recreación con piezas de LEGO de las cuatro películas de la saga. Aunque con recortes respecto a PS4, funciona. NOTA 78

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte. NOTA 92

MINECRAFT
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños. NOTA 82

SOUL SACRIFICE DELTA
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*). NOTA 85

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online. NOTA 93

ROL

CHILD OF LIGHT
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82

HYPERDIMENSION NEPTUNIA RE; — ¡Nuevo!
» BADLAND » 39,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +7 AÑOS

Un buen juego de rol que salta de PS3 a PS Vita muy bien adaptado y con añadidos. Pero sigue en inglés. NOTA 76

FINAL FANTASY X/X-2 HD
» SQUARE ENIX » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

ORESHIKA: TAINTED BLOODLINES
» ALFA SYSTEM » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un original juego de rol por turnos que te enganchará si logras asimilar su planteamiento y entiendes inglés. NOTA 82

PERSONA 4: GOLDEN
» ATLUS » 39,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92

TALES OF HEARTS R
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. ¡Y en castellano! NOTA 86

LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT — ¡Precio especial!
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90

PLATAFORMAS

JAK & DAXTER TRILOGY
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita. NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido. NOTA 91

RAYMAN LEGENDS
» UBISOFT » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita. NOTA 91

TEARAWAY
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto. NOTA 84

Camiseta Hatoful Boyfriend

www.cafepress.com | Varios precios



La idea surgió como una broma en la mente de la mangaka Hato Moa y pero *Hatoful Boyfriend* ha terminado siendo un juego de culto que ha dado lugar a secuela, "audiobooks" y todo tipo de "merchandising": bolsos, tazas, cojines y por supuesto camisetas protagonizadas por estos singulares palomos. ¡Seréis la envidia de vuestros amigos!

BSO God of War III

www.amazon.com | Varios precios

Y por supuesto, al volver a jugar la tercera aventura de Kratos remasterizada en PS4 no hemos podido resistirnos a recuperar su alucinante banda sonora, a cargo de Gerard Marino, Cris Velasco y otros compositores. 24 cortes en total para una de las bandas sonoras más épicas y evocadoras. Aunque está disponible en iTunes a un sólo golpe de click, todavía es posible pillarla en formato físico si lo preferís en algunos sitios como Amazon.



ACCIÓN

DISNEY INFINITY 2.0
» DISNEY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Interesante incursión de la franquicia de Disney en Vita que se hace acompañar por un héroe y unos villanos de lujo. NOTA 78

DRAGON'S CROWN
» BANDAI NAMCO » 41,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

FREEDOM WARS
» SONY » 29,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84

HYPERDIMENSION NEPTUNIA U: ACTION UNLEAHED
» SONY » 8,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las "diosas-consola" aparcan el rol para dar paso a la acción en este beat'em up que no defraudará a los fans. NOTA 73

KILLZONE MERCENARY
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90

RESISTANCE: BURNING SKIES
» SONY » 29,50 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82

TOUKIDEN KIWAKI
» TECMO KOEI » 39,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

UNIT 13 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas y rejugables, rankings, cooperativo... NOTA 89

VELOCIDAD

MODNATION RACERS: ROAD TRIP ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83

MOTOGP 14 ¡Precio especial!
» BANDAI NAMCO » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79

WIPEOUT 2048 ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

DEPORTIVOS

EVERYBODY'S GOLF ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertidísimo arcade de golf, que destaca por su gran duración, su sencillo manejo (que no simple) y su online. NOTA 89

FIFA 14
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego de fútbol más que notable, idéntico al del año pasado pero actualizado. Si ya tienes algún *FIFA* en Vita... NOTA 80

STORE

BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas. NOTA 81

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita. NOTA 86

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS
Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita. NOTA 92

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo. NOTA 89

HATOFUL BOYFRIEND ¡Nuevo!
» DEVOLVER » 9,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una gran "ida de pinza" en forma de "visual novel" que por suerte llega en castellano y es cross buy con PS4. NOTA 64

HELLDIVERS
» ARROWHEAD » 20,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido juego de acción en perspectiva cenital, pensado para jugar con cuatro amigos. Es cross-buy. NOTA 80

HOT LINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar". NOTA 86

TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos. NOTA 82

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY | 39,95 €



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack
SONY | 39,95 €



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY | 59,99 €



Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL | 34,95 €



Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS | 12,95 €



Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN | 14,95 €



Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Game Traveller Case PSV122
ARDISTEL | 12,95 €



Una funda semirrígida que protege la consola de golpes y además tiene espacio para guardar ocho juegos.





Tras ser borrados del mapa en *Ground Zeroes*, los Militaires Sans Frontières renacerán como Diamond Dogs, una organización que, dirigida por Big Boss y Kazuhira Miller, clama venganza.

PS4 / PS3 | KONAMI | AVENTURA | 1 DE SEPTIEMBRE

MGS V: The Phantom Pain

PARA LOS JEFAZOS DE LOS VIDEOJUEGOS, **EL DOLOR NO EXISTE**

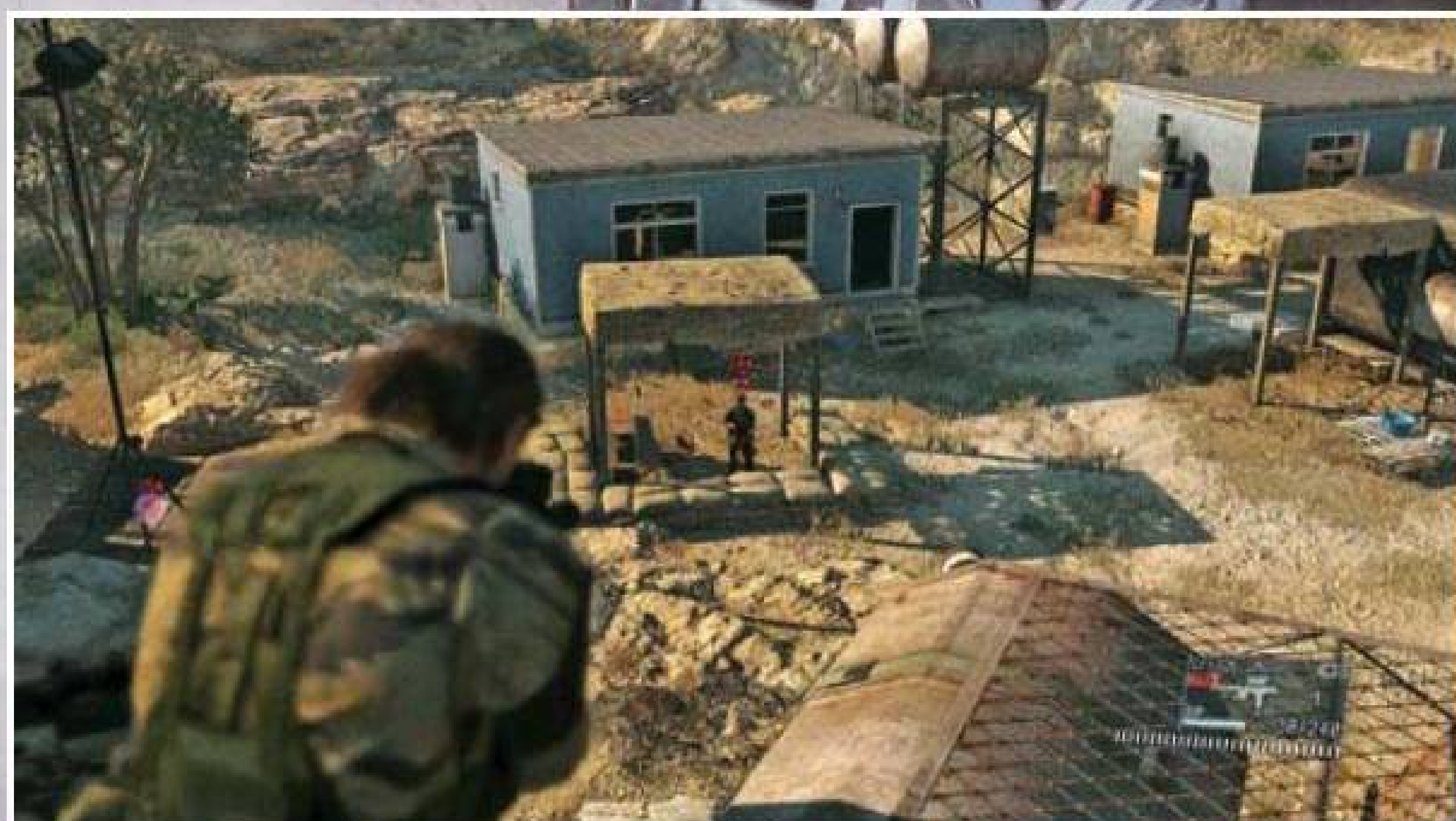
Puede que su nombre no vaya a figurar en la carátula, pero todo apunta a que, con *The Phantom Pain*, Hideo Kojima ha conseguido el más difícil todavía: hacer la mejor entrega de una saga que tiene ya casi 30 años a sus espaldas, con el agravante de haber estado a la gresca con Konami durante todo el tramo final del desarrollo. Tras nueve años en coma, Big Boss, que tendrá el nombre en clave Venom Snake, despertará en un hospital chipriota para descubrir que ha perdido un brazo. Su venganza no se hará esperar y, poco a poco, le veremos convertirse en el villano que creó Outer Heaven.
A la saga siempre se le han echado en cara sus eternas escenas de vídeo, pero Kojima ha tomado nota y, en esta entrega, la narrativa tomará otros derroteros, con menos "película" y más trasfondo que se contará a través de cintas de audio que podremos escuchar mientras jugamos.
Jugablemente también se dará un vuelco, como ya se dejó entrever en *Ground Zeroes*. Así, la saga abrazará el concepto de mundo abierto y renovará su concepto de infiltración con ideas como un ciclo día-noche o efectos meteorológicos que afectarán notablemente al transcurso de las misiones: visibilidad, rutinas de las patrullas... A eso, añadid que habrá nuevas mecánicas, como cortar la electricidad, destruir aparatos de comunicaciones, capturar a un intérprete para poder entender lo que dicen los enemigos... La cantidad de misiones secundarias (al final de las cuales se nos otorgará una puntuación) y la gestión de Mother Base prometen dar para muchas semanas. Si a eso le sumamos la presencia de modos online y las invasiones de bases...
El juego hará gala del Fox Engine que, en el caso de PS4, garantizará los 1080 p y 60 fps (un gran mérito, dada la dimensión de los escenarios). La banda sonora también promete marcar época, con muchos temas ochenteros. Hacednos caso: la venganza de Big Boss será terrible.

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

No exageramos si decimos que lo tiene todo, no ya para ser el mejor juego del año, sino el mejor *Metal Gear* que se haya hecho jamás. El bueno de Kojima se va a despedir de la saga con honores de maestro.



Skull Face, al que ya conocimos en *Ground Zeroes*, tendrá un importante peso en la trama. ¿Amigo o enemigo?







Habrá viejos conocidos, de la talla de Kazuhira Miller, Revólver Ocelot o Huey Emmerich. Y no serán los únicos...



***Metal Gear Solid V* dará un vuelco en términos tanto jugables como narrativos. Por un lado, se abrazarán las mecánicas de mundo abierto, con ciclo día-noche o clima; por otro, desaparecerán las eternas escenas de vídeo de antaño.**

» SE PARECE A...

El juego entroncará con los sucesos de *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*, que hizo las veces de prólogo y presentó el esqueleto técnico-jugable que veremos, pero el título de la saga del que más ideas se extraerán es, sin duda, *Peace Walker*. El aumento de la escala también lo asemejará a juegos de mundo abierto.



METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Pese a que se lanzó en PSP, es una entrega canónica dirigida por Kojima. Ya confería una gran importancia a la gestión de la base y de los recursos.



THE WITCHER 3: WILD HUNT

Es un RPG, pero el título de CD Projekt comparte muchas ideas con el de Kojima (mundo abierto, cacerías...). Son los dos grandes candidatos a juego del año.



D-Walker será una especie de Metal Gear en miniatura. Se podrá mejorar asignando recursos al área de I+D.

» CUATRO COMPAÑEROS PARA UNA GRANDÍSIMA AVENTURA

En la antesala de muchas misiones, podremos elegir entre cuatro acompañantes: el caballo D-Horse, el lobo DD, la máquina D-Walker y Quiet. Cada uno tendrá unas características muy diferenciadas, lo que influirá directamente en la infiltración. Por ejemplo, la chica podrá cubrirnos como una francotiradora, mientras que el lobo podrá generar distracciones y lanzarse a degüello a por los enemigos.







Los Caballeros del Zodiaco desatarán todo su cosmos en el que promete ser el juego más completo que se haya hecho nunca sobre el manganime de Masami Kurumada.

PS4 / PS3 | BANDAI NAMCO | LUCHA | 25 DE SEPTIEMBRE

Saint Seiya: Soldiers' Soul

LOS **GUARDIANES DEL UNIVERSO** NUNCA SE CANSAN DE COMBATIR

El manganime "Saint Seiya", más conocido por los viejos del lugar como "Los Caballeros del Zodiaco", nunca pasa de moda. Hace unos meses se puso en marcha, a nivel mundial, "Soul of Gold", una nueva temporada que se puede seguir gratis a través del portal Daisuki.net (con voces en japonés y subtítulos en español). Aprovechando la tesitura, el mes que viene llegará a PS3 y PS4 *Soldiers' Soul*, un juego que supondrá el estreno de la saga en la nueva generación (esta versión contará con la ventaja de ir a 60 fps, algo clave en el género de la lucha).

El juego será el más completo que se haya hecho de la saga, pues cubrirá todos los arcos argumentales, con un modo Historia que incluso se apoyará en escenas de vídeo en 3D. En ese sentido, hay que destacar que será la primera vez que se incluyan en un juego tanto el arco de Asgard como, lógicamente, el de "Soul of Gold", en el que vuelven a cobrar un gran protagonismo los Caballeros de Oro, como Aioria de Leo, Camus de Acuario o Dohko de Libra.

El planteamiento de los combates será el típico de los juegos de Dimps, con una perspectiva tridimensional, pero las mecánicas serán más profundas, algo que se observará en los ataques "big bang" (más poderosos, coloridos y fieles a la esencia de la saga) y en el llamado Cosmic KO, una nueva forma de acabar las batallas con un ataque especial. Al mismo tiempo, algunos movimientos serán más fáciles de ejecutar que antes.

Dimps ha puesto un gran esfuerzo para que las expresiones faciales varíen durante los combates. Además, los escenarios contarán con nuevos efectos de partículas y de iluminación. Ya falta poco para poder volver a decir eso de: "¡Dame tu fuerza, Pegaso!".

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Hay sagas que siguen resistiéndose a hacer entregas específicas para PS4, pero *Soldiers' Soul* promete ser, con mucho, el juego más profundo que se haya hecho de "Los Caballeros del Zodiaco".







Los Caballeros de Oro volverán de la muerte y portarán las nuevas armaduras divinas de "Soul of Gold".



La versión española contará sólo con voces en japonés, pero estará subtitulada a nuestro idioma.



El modo Historia cubrirá todos los arcos de la saga: Santuario, Asgard, Poseidón, Hades y Soul of Gold.

SE PARECE A...



DRAGON BALL XENOVERSE

El mejor juego de "Bola de Dragón" de los últimos años corrió también a cargo de Dimps, estudio experto en lucha y anime.



SAINT SEIYA: BRAVE SOLDIERS

El anterior título de los "Caballeros del Zodiaco", que salió para PlayStation 3 en 2013, también ofrecía combates en 3D.

Será el juego más completo que se haya hecho de la saga, al añadir el arco argumental de Asgard y el de "Soul of Gold", inéditos en los videojuegos.

PS4 | WARNER BROS | ACCIÓN | 8 DE AGOSTO

Gauntlet Slayer Edition

UNA FANTASÍA QUE RESUCITA

Arrowhead Game Studios, la compañía que firmó *Helldivers* hace sólo unos meses, ha realizado una adaptación de un arcade legendario como *Gauntlet*, para PlayStation 4 (sólo estará en formato digital en la Store, a 19,99 euros). Precisamente, aunque es fiel al original, comparte muchos elementos con *Helldivers*, como la importancia del cooperativo para cuatro jugadores y el uso de una perspectiva isométrica que muestra la acción desde arriba, aunque, como es lógico, con la ambientación de fantasía y brujería que es característica de la mítica saga.



Se trata de una edición renovada, que ofrece nuevos modos de batalla, armas adicionales o la opción de deshabilitar los elementos más gore. En ese sentido, podemos elegir entre cuatro personajes con características muy diferenciadas: un guerrero, un mago, un elfo y una valquiria. Sin duda, los mitómanos agradecerán mucho esta resurrección de uno de los arcades más legendarios de la historia.

» SE PARECE A... **HELLDIVERS**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



El cooperativo para cuatro jugadores es la piedra angular del juego. Se puede elegir entre un guerrero, un mago, una valquiria y un elfo.



El apartado técnico recordará mucho al de *Helldivers*, tanto por la perspectiva como por la estética o la cantidad de enemigos en pantalla.

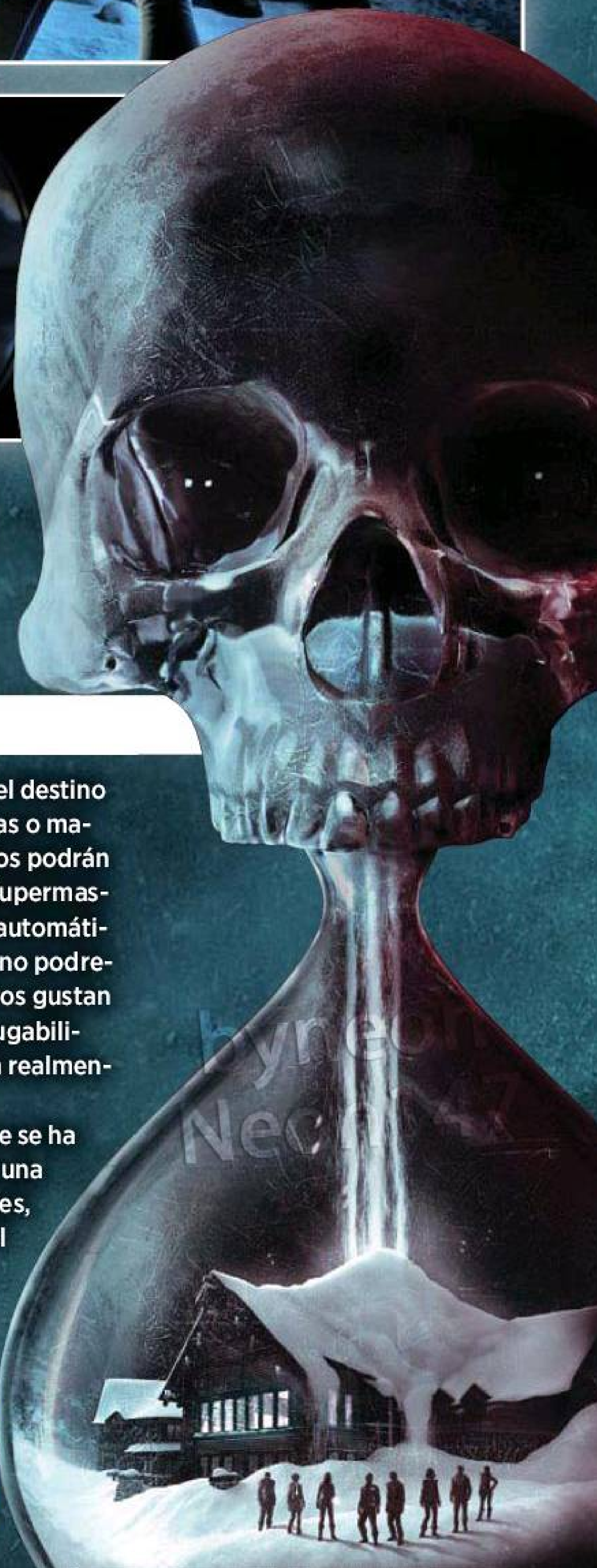


Estos adolescentes tendrán que huir de un psicópata que pretende darles matarile. ¿Lograrán sobrevivir todos?



PS4 | SONY | AVENTURA | 26 DE AGOSTO





Until Dawn

OCHO VIDAS, A MERCED DE LAS **ALAS DE UNA MARIPOSA**

Inicialmente, *Until Dawn* iba a ser un juego para PS3 que sacara partido a Move, pero al ver que PS4 estaba ya en camino, el estudio Supermassive Games pidió a Sony reidearlo y adaptarlo a la nueva consola. De cara a lo que queda de año, es la exclusiva más potente que la compañía tiene en la recámara, sin duda.

Con un enfoque jugable muy similar al de las aventuras gráficas de Quantic Dream, el título coqueteará con el "survival horror", merced a una ambientación oscura y angustiosa, en la que los sustos aguardarán a la vuelta de cada esquina. Los protagonistas serán ocho adolescentes que viajarán a una cabaña perdida en una montaña para conmemorar la muerte de dos amigas un año antes y en el mismo lugar. Allí entrará en acción un psicópata que empezará a darles caza... *Until Dawn* se basará en la famosa teoría de las alas de mariposa, de modo que cualquier decisión que tomemos, por mínima que parezca, influirá en el destino de los personajes. No habrá decisiones buenas o malas, por lo que todos podrán sobrevivir y todos podrán morir. Para evitar que hagamos "trampas", Supermassive ha introducido un sistema de guardado automático tras cada mínima ramificación, por lo que no podremos resetear cada sección si vemos que no nos gustan las consecuencias inmediatas. A priori, la rejugabilidad puede ser enorme, a poco que la historia realmente varíe según las elecciones que hagamos.

Gráficamente, el juego es de lo más bruto que se ha visto hasta ahora en PS4. Será casi como ver una película, pues se ha contado con actores reales, como Hayden Panettiere y Peter Stormare. El modelado de los personajes será tremendo, igual que la ambientación, marcada por la nocturnidad, la niebla y la nieve.

» PRIMERA IMPRESIÓN: **EXCELENTE**

Es uno de los juegos más originales que hemos visto en los últimos tiempos, a lo que se añade un apartado técnico de infarto. Si realmente el sistema de decisiones influye profundamente en la historia, puede ser un imprescindible.

Las decisiones serán constantes. A priori, cualquier mínimo detalle podrá afectar al destino de los protagonistas.

» SE PARECE A...



HEAVY RAIN

Muchas mecánicas de los juegos de Quantic Dream están presentes en *Until Dawn:* QTE, exploración, diálogos, decisiones...



RESIDENT EVIL HD REMASTER

La ambientación "nocturna" y dejada de la mano de Dios que presenta la aventura recuerda un poco a la del título de Capcom.



Muchas secuencias se resuelven con QTE. Tendremos que pulsar los botones adeacuados en el momento oportuno.

***Until Dawn* coqueteará con el "survival horror", merced a una ambientación tan oscura como angustiosa, y su rejugabilidad puede ser enorme, a poco que la toma de decisiones sea profunda.**



La afinidad entre los personajes variará en función de rasgos como la honestidad, la gracia o la valentía.

PS4 | SONY | PLATAFORMAS | 9 DE SEPTIEMBRE

Tearaway Unfolded

AÚN QUEDA **PAPEL QUE CORTAR**

Dos años después de explotar como nadie las características de PS Vita, Iota y Atoi volverán por sus fueros en esta revisión ampliada de *Tearaway*. Como en el original, deberemos guiar a uno de esos dos mensajeros hasta el sol, por un maravilloso mundo de papel, para entregar el mensaje que contienen en su cocorota con forma de carta. La intención de Media Molecule es que el juego corra a 1080 p y 60 fps. El núcleo será el mismo que en la portátil, pero algunas zonas se han rehecho y se han creado otras nuevas, pues los controles del Dual Shock 4 difieren bastante de los de Vita. El estudio ha puesto un gran empeño para sacar partido a las características del mando. Por ejemplo, el panel táctil servirá para activar pieles de tambor, el giroscopio se usará para "sacar" objetos de la pantalla, la barra de luz permitirá iluminar zonas oscuras... Si tenemos también la PS Camera, podremos usarla para convertirnos en un "Yo".



» SE PARECE A... **KNACK**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



El desarrollo compartirá zonas con la versión de PS Vita, pero Media Molecule ha rehecho muchas de ellas y ha creado otras para la ocasión.



El juego aprovechará el Dual Shock 4 al máximo: panel táctil, sensor de movimientos, barra de luz... Ningún otro título lo ha aprovechado tanto.



Pirate Warriors 3 promete abarcar toda la historia original de la serie, desde el comienzo del viaje de Monkey D. Luffy hasta el arco actual del manganime: Dressrosa.

PS4 / PS3 / PS VITA | BANDAI NAMCO | ACCIÓN | 28 DE AGOSTO

One Piece Pirate Warriors 3

MONKEY D. LUFFY, LISTO PARA **ABORDAR** NUESTRAS PLAYSTATION

La banda pirata del Sombrero de Paja está a punto de tomar por asalto nuestras PlayStation (PS4, PS3 y PS Vita), con la tercera entrega de *Pirate Warriors*, un salvaje juego de acción en el que nos esperan trepidantes combates contra multitud de enemigos, al más puro *Dynasty Warriors*. Al fin y al cabo, sus creadores, Omega Force, son los mismos y dominan el género a la perfección.

Además de un sólido apartado gráfico (al menos en PS4, la única versión que hemos visto de momento), lo más destacable de *One Piece Pirate Warriors 3* será su argumento. Los fans de la obra de Eiichiro Oda estarán encantados, ya que el juego abarcará todos los arcos argumentales del manganime, desde sus inicios en la Villa Foosha hasta lo acontecido con Donquixote Doflamingo en Dressrosa. La manera de desarrollar esta trama será en el modo Legend Log, que nos permitirá afrontar multitud de capítulos, gracias a los que podremos conocer a la banda pirata, sus amigos y sus enemigos, mientras avanzamos por grandes mapeados divididos en zonas, batiéndonos el cobre contra todo el que se nos ponga por delante. Podremos elegir entra más de una treintena de personajes, todos de sobra conocidos por los seguidores de la serie, cada uno con sus ataques y poderes característicos, y desatar los demoledores Kizuma Special Attacks, los ataques combinados de otras entregas, que, en esta ocasión, serán más espectaculares y demoledores y permitirán invocar hasta a cuatro aliados. A esta sensación de espectáculo contribuirá el apartado técnico. Y es que, gracias a la potencia gráfica de PS4, disfrutaremos de combates más fluidos y sin apreciar ralentizaciones, aun con cientos de enemigos en pantalla (un poco clónicos, eso sí). Además, los escenarios también mostrarán mayor nivel de detalle que lo visto en las anteriores versiones de PS3. Así que ya sabéis, fans de Luffy y compañía, a finales de agosto os espera el juego más completo de la serie.



» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Promete ser la entrega más grande de las saga, con más arcos argumentales, cientos de enemigos, más personajes que nunca y una gran número de nuevas habilidades.







La estética será fiel al manganime, con un estilo de dibujo animado que le sienta muy bien... Y mejor en PS4.



Pirate Warriors 3 estará disponible en todas las consolas PlayStation y vendrá acompañado de una edición especial.



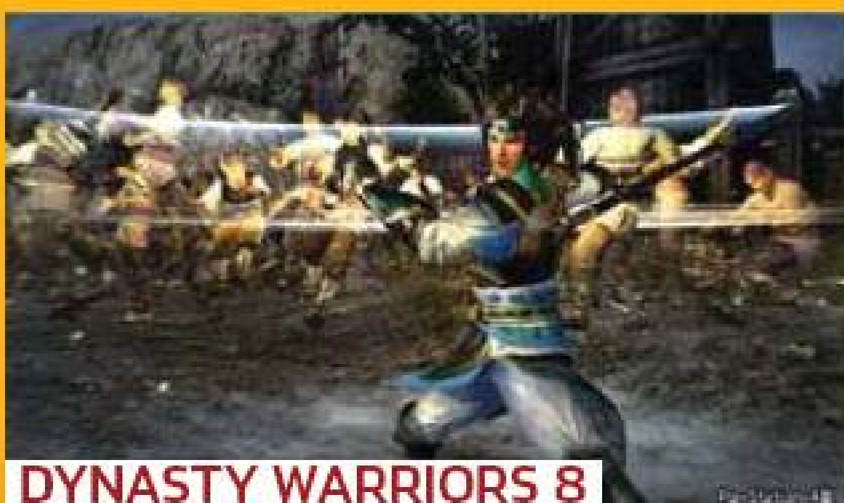
Contaremos con más de 30 personajes controlables, a los que habrá que sumar enemigos, apoyos, enormes jefes finales... Y todo con nuevos movimientos y habilidades.

» SE PARECE A...



ONE PIECE PIRATE WARRIORS 2

Recuerda mucho a la segunda entrega, aunque con algunas novedades y mejores gráficos. Tiene poco que ver con el primero.



DYNASTY WARRIORS 8

Ambos juegos están creados por Omega Force, lo que se aprecia en la manera de afrontar los multitudinarios combates.

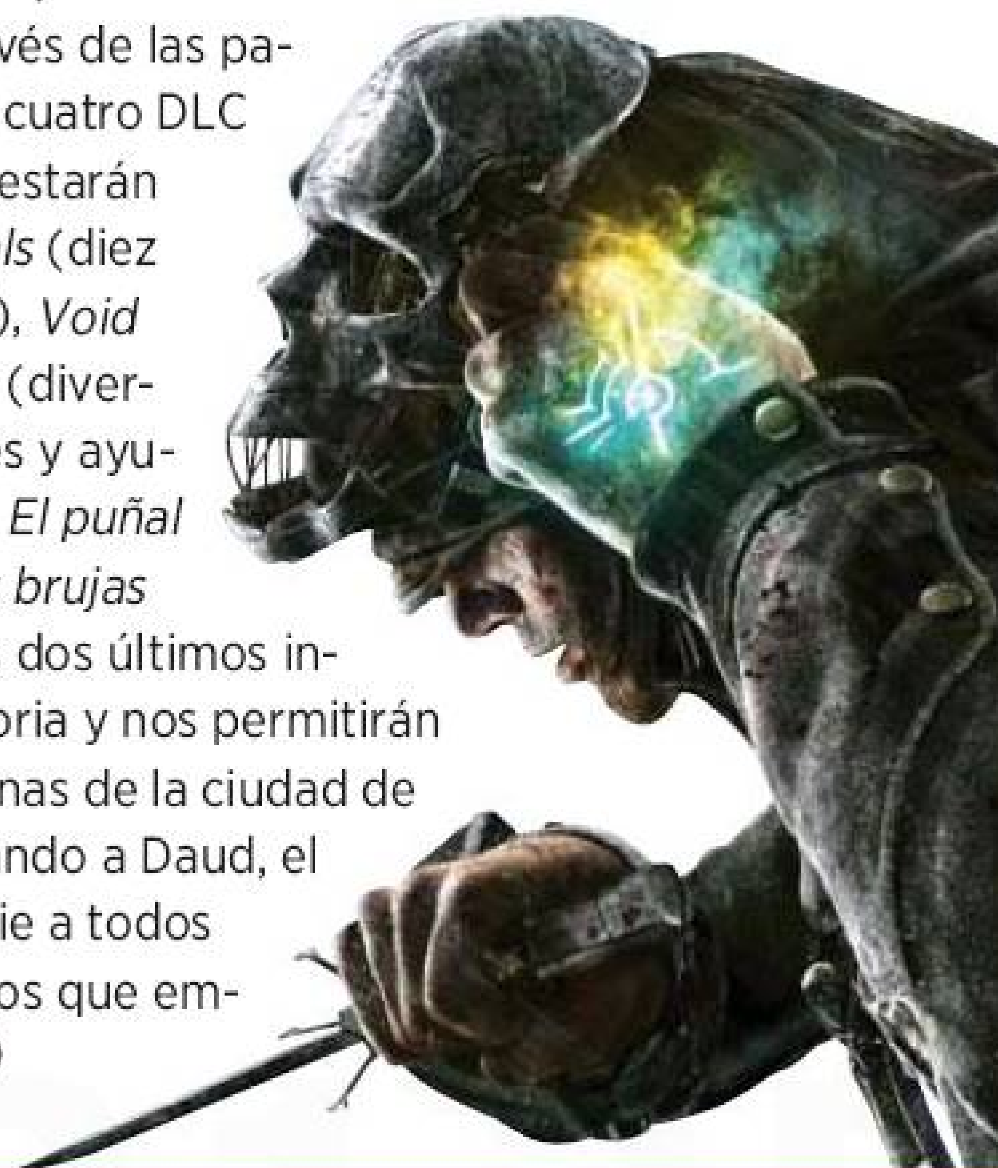
PS4 | BETHESDA | AVENTURA | 28 DE AGOSTO

Dishonored Definitive Edition

NUNCA ES TARDE PARA REDIMIRSE

De todas las IP creadas en el último lustro, hay pocas que tuvieran una acogida tan unánime como la que tuvo *Dishonored*, creada por Arkane Studios. Pues bien, si no pudisteis disfrutarlo en PS3, ahora llega a PS4 esta remasterización, que incluirá todos los DLC y saldrá a un precio reducido de 39,99 euros. Bethesda ha dicho que los gráficos estarán mejorados, aunque no ha especificado en qué medida.

La aventura principal estará protagonizada por Corvo, el antiguo protector de la emperatriz, que será desterrado y deberá recuperar su honor con ayuda de sus poderes especiales, como teletransportarse, poseer a otros seres vivos, ralentizar el tiempo, ver a través de las paredes... Entre los cuatro DLC que se incluirán, estarán *Dunwall City Trials* (diez mapas con retos), *Void Walker's Arsenal* (diversas bonificaciones y ayudas adicionales), *El puñal de Dunwall* y *Las brujas de Brigmore*. Los dos últimos incidirán en la historia y nos permitirán visitar nuevas zonas de la ciudad de Dunwall, encarnando a Daud, el asesino que da pie a todos los sucesos con los que empieza el juego.



» SE PARECE A... **THIEF**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



El equilibrio entre sigilo y acción volverá a ser la clave. En ciertos momentos, podremos tomar decisiones que influirán en los acontecimientos.



Se incluirán mejoras gráficas que harán que la particular estética (a caballo entre realismo y tono "cartoon") luzca aún mejor que en PS3.



Disney Infinity 3.0 está dedicado a "Star Wars". Habrá tres Play Sets: uno para cada una de las trilogías y el tercero basado en la película que se estrena en Navidad. Cada juego tendrá mecánicas propias.





PS4 / PS3 | DISNEY INTERACTIVE | AVENTURA/ACCIÓN | 4 DE SEPTIEMBRE

Disney Infinity 3.0

LA FUERZA DE **STAR WARS** LLENARÁ DE PODER A *DISNEY INFINITY*

No hay duda de que "Star Wars" está de moda: en noviembre llega *Star Wars Battlefront* y estas navidades se estrena una nueva película. Pero antes, el 4 de septiembre, se pondrá a la venta la tercera entrega de *Disney Infinity* que, como corresponde, está dedicada a la saga galáctica de Lucas. No se le puede negar a Disney el buen ojo, que empezó su particular versión del exitosos *Skylanders* nada menos que con Pixar y lo continuó con los héroes de Marvel, sin olvidarse, por su puesto de sus clásicos de ayer hoy... Así, a los Play Sets de Marvel, "Cars", "Los Increíbles" o "Monstruos", se unirán las pelis de la saga galáctica, con tres Play Sets a los que los incondicionales de la Fuerza no podrán resistirse... *Disney Infinity 3.0: Play Without Limits* se pondrá a la venta con el play set *Twilight of the Republic*, dedicado a los Episodios del 1 al 3 y a la serie de TV y que podrá jugarse con las dos figuras que incluye, Anakin Skywalker y Ahsoka, aunque también estarán disponibles por separado (por 15 euros) Yoda, Darth Maul y Obi-Wan Kenobi. Ya sabéis como funciona: el Play Set que pongamos sobre la base será la aventura que juguemos y las figuras se convertirán en personajes en la pantalla. También se pondrá a la venta, de manera independiente, el Play Set *Rise Against the Empire*, basado en las películas originales, con Luke, Han Solo, Chewbacca, Leia, Boba Fett y Darth Vader. Y el tercer Play Set, *El despertar de la Fuerza*, estará basado en la nueva película y, por supuesto, hasta su estreno no sabremos nada de nada... Eso sí, en esta ocasión podremos usar cualquier personaje Star Wars en cualquier Play Set de Star Wars, cosa que no podíamos a hacer en los juegos anteriores. Por supuesto, todos los personajes, ya sean de Star Wars, de Marvel, de Pixar, de "Frozen" o clásicos Disney, podrán utilizarse libremente en el Toy Box, el modo de creación que, nos dará más libertad y posibilidades que nunca. Como es habitual, los juegos en general son sencillos, ideales para los más jóvenes, aunque el atractivo de las figuras y de las historias que nos cuentan seguro que ponen los dientes largos a los más talluditos. Y es que, ¿a quién no le apetece protagonizar el asalto a la Estrella de La Muerte?

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Las aventuras incluidas en los distintos Play Sets y la calidad de las figuras pueden ser atractivo más que suficiente para jugadores de todo tipo, aunque los juegos, en general, parecen muy sencillos para los más hábiles.



Cada Play Set tiene su propio estilo y la acción en tercera persona de *Twilight of The Republic*...



... cederá el protagonismo al enfoque "mata-mata" de *Rise Against The Empire*.



Boba Fett será exclusivo de PlayStation durante un tiempo.







La estética recuerda a la de la serie de animación.

DOS EDICIONES DE LA FUERZA

El Star Pack (59,95 €) incluye el juego, la base, el Play Set de la primera trilogía y las figuras de Anakin y Ahsoka. La Edición Especial (100 €), incluye, además de lo anterior, el Play Set de *Rise Against the Empire* y las figuras de Luke Skywalker, la Princesa Leia y Boba Fett, un personaje que será exclusiva PlayStation durante un tiempo.





En el año de Star Wars, Disney homenajea la saga galáctica con tres Play Sets hechos a la medida de los fans de las películas... clásicas y modernas.



También se lanzarán nuevas figuras de Marvel y Disney que podrán usarse en el Toy Box 3.0, que llegará cargado de sorpresas.

LOS NUEVOS **PLAY SETS:** AVENTURAS PARA TODOS LOS GUSTOS

REPASO A LA HISTORIA DE STAR WARS



Los tres Play Sets dedicados a "Star Wars" tendrán mecánicas distintas: más acción, más exploración, batallas espaciales... Esta vez sí será posible mezclar personajes de distintos Play Sets si hemos desbloqueado antes al personaje. Por ejemplo, podremos usar a Han en la primera trilogía.

SALTOS CLÁSICOS PARA "DEL REVÉS"





El 4 de septiembre se pondrá a la venta el Play Set de "Del Revés", que incluye las figuras de Alegría e Ira, por 30 euros. En esta ocasión, el juego será un plataformas de corte clásico, en el que también podremos jugar con el resto de emociones, que se venden por separado.

La historia de la saga Tales of

Con *Tales of Zestiria* a la vuelta de la esquina nos ha parecido buena idea contaros todos los secretos relacionados con esta mágica saga que ha ido ganando adeptos durante veinte años.

Los JRPG, estrechamente relacionados con el manga y el anime, han logrado encandilar a millones de jugadores de todo el mundo con historias épicas, llenas de magia y fantasía. Una de las series que mejor puede definir este género es *Tales of*, que en veinte años de vida ha pasado de ser una completa desconocida en nuestro país a ser una de las sagas más queridas. Y con razón.

Todo comenzó en 1993, cuando el estudio independiente Wolf Team decidió crear un videojuego basado en la novela "Tale Phantasia", del escritor y programador Yoshiharu Gotanda. La novela nunca se publicó, aunque el juego siguió adelante. Tras probar suerte con empresas como Enix, Wolf Team llegó a un acuerdo con Namco, lo que provocó que parte del equipo original se marchara y fundara su propia empresa, tri-Ace, creadores de *Star Ocean*. Estos desacuerdos provocaron que el juego, rebautizado como *Tales of Phantasia*, se retrasara hasta finales de 1995. La consola elegida fue Super Famicom (SNES), la portada llevó la firma del mangaka Kosuke Fujishima (¡Ah, mi Diosa!) y dejó de lado los combates por turnos (típicos de los RPG de la época) para centrarse en un estilo más rápido y en tiempo real gracias al Linear Motion Battle System (LMBS). Tuvo tanto éxito que años más tarde se realizaron diferentes revisiones tanto en Game Boy Advance, PSP y dispositivos móviles, aunque sólo llegó a Europa la de GBA.



Hideo Baba

Es el mejor embajador de *Tales of*. Baba se unió a Bandai Namco Studios en 2001 y desde 2007, con *Tales of Innocence*, se convirtió en la cabeza visible de la marca y productor de las siguientes entregas.

Dos años después llegó una nueva entrega, esta vez a PlayStation. *Tales of Destiny* contó una historia que no estaba relacionada con la anterior, pero mantuvo el sistema de combate LMBS. Además, fue el primer *Tales of* que introdujo los famosos skits, esas conversaciones extra en las que vamos descubriendo más acerca de los personajes. Mutsumi Inomata se encargó del diseño de unos personajes que lograron traspasar las barreras niponas y colarse en el mercado norteamericano, aunque no llegó a Europa.

La tercera entrega, *Tales of Eternia*, fue desarrollado para PlayStation por el mismo equipo, pero con una historia y un universo distintos. Se mantuvo la fórmula de combate LMBS, que se unió a unos entornos enormes, que hicieron de esta entrega una de las más extensas. Como curiosidad, *Tales of Eternia* llegó a Estados Unidos con el título de *Tales of Destiny II* aunque los europeos sí pudimos hacernos con el juego con su nombre "original".

La saga Tales of se estrenó en PS2 en 2002 con *Tales of Destiny II*. Un estreno que rompió varios tabúes al ser la primera secuela y al modificar el LMBS , incluyendo habilidades que consumían energía. Además, se introdujo la posibilidad de personalizar las técnicas en combate y modificar las armas. Por desgracia, no consiguió salir de Japón en ninguna de sus versiones (PS2 y PSP).

Combates en tiempo real, un elaborado guión y personajes inolvidables son los ingredientes principales de una franquicia mundialmente conocida por los amantes del buen rol japonés.

Un año después apareció en GameCube la que para muchos es el mejor *Tales of: Symphonia*. Fue el primero en incluir entornos y personajes 3D (diseñados por Kosuke Fujishima) con un acertado toque Cel Shading que daban la sensación estar protagonizando un anime. Los combates en tiempo real recibieron un lavado de cara, pues la cámara comenzó a moverse en todas direcciones y los personajes podían formar equipo para realizar ataques conjuntos. *Symphonia* puede presumir de ser el pri-

Protagonistas de grandes historias

A lo largo de estos veinte años hemos acompañado a protagonistas de personalidades muy distintas, pero con un mismo objetivo: salvar todo aquello que les importaba. Espadachines, magos, guerreros... Todos y cada uno se merecen un lugar de honor en nuestro corazón.



Jude y Milla • Xillia
Las dos caras de la misma moneda. Él



Stahn Aileron • Destiny
Destaca en esgrima. Lo deja todo para



Cless Alvein • Phantasia
Espadachín con un gran sentido de la



Lloyd Irving • Symphonia
Alegre y despistado, Lloyd siempre





Una de las claves del éxito de *Tales of* son sus personajes e historias, pero el sistema de combate en tiempo real, Linear Motion Battle System (LMBS), también tiene su parte de culpa.



mer *Tales of* en llegar con textos en castellano. La versión de PS2 no salió de Japón, aunque sí que lo hizo el recopilatorio de PS3 *Tales of Symphonia Chronicles*.

Tan sólo un año después se lanzó en PS2 *Tales of Rebirth*, que dio un paso atrás volviendo a los entornos en dos dimensiones y en el desarrollo bebió de todo lo que dieron de sí las cuatro primeras aventuras. Ni esta versión, ni su revisión para PSP, salieron de Japón. El siguiente *Tales of* de PS2 fue *Legendia,* desarrollado por Project MelFes (estudio compuesto por profesionales que trabajaron en *Tekken* y *Soul Calibur*) y contó con los diseños de Kazuto Nakazawa. *Legendia* volvió al 3D para presentar una aventura en la que se perdió profundidad en los combates a cambio del "Clímax", una barra que permitía parar el tiempo en combate.

En 2005 se lanzó en PS2 *Tales of the Abyss*, que consiguió mirar de tú a tú al hasta entonces intocable *Symphonia.* Fujishima trabajó en la realización de los personajes, que consiguieron cautivar al público tanto por su carisma como por su historia. Además, permitió una enorme libertad a la hora de combatir en los escenarios tridimensionales. En 2011 pudimos disfrutar de una conversión aceptable en Nintendo 3DS. Dos años más tarde, se lanzó en Nintendo DS *Innocence*, que mantenía el mismo sistema que *Abyss* y que no salió de Japón, igual que la versión de PS Vita (*Tales of Innocence R*).



Festival propio

Una saga que ha vendido 17 millones de juegos no podía quedarse sin un evento a la altura. Tales of Festival se celebra cada año en el Yokohama Arena de Tokio: durante dos días se suceden todo tipo de anuncios.

El éxito de *Tales of Symphonia* propició que en 2008 se realizara una continuación directa, esta vez en Wii. Aunque *Dawn of the New World* no es un mal juego, deja con la sensación de que podía haber dado más de sí. Se incluyó la opción de entrenar criaturas que nos ayudaban en cada combate y poco más. Además, los protagonista de *Symphonia* se unían a nosotros en ciertos momentos. La saga llegó a la nueva generación dos meses después de *DOTNW*. *Tales of Vesperia* aterrizó en Xbox 360 con una historia dirigida por Yoshito Higuchi, que ya trabajó en *Abyss.* La trama, junto a los coloridos y vívidos gráficos y un desarrollo dinámico, han hecho de *Vesperia* otra buena opción a "mejor *Tales of*". Luego se lanzó una versión para PS3, con multitud de extras.

Tras su paso por Microsoft, la saga volvió a Nintendo DS con *Tales of Hearts*, que tomó como referencia las primeras entregas, por lo que los sprites y el 2D regresaron por todo lo alto. Fue el primer juego para una portátil creado por Namco Tales Studio y con unos personajes realizados por Inomata. Años después se puso a la venta un remake más vistoso y completamente en 3D para PS Vita (*Tales of Hearts R*), que sí llegó aquí y en castellano.

Tras visitar el mundo portátil, Namco Tales Studio lo intentó de nuevo en Wii con *Tales of Graces*, juego que revitalizó aún más el sistema de combate dándole más toques estratégicos. La exploración también consiguió su parte de protagonismo a través de entornos enormes. *Graces* también se lanzó en PS3 con un extra a modo de epílogo que hizo que el juego se rebautizara como *Tales of Graces F* (F=Futuro). Aquí llegó en inglés.

Tales of Xillia (PS3) fue el primero en presentar a dos protagonistas y había que jugar con ambos para completar una trama llena de momentos para el recuerdo. Una de las novedades de los trepidantes combates era la de crear técnicas combinadas con nuestros compañeros mediante "links". Las buenas críticas y el gran elenco de personajes hicieron que Bandai Namco Studios retomara la aventura con *Tales of Xillia 2*, mucho más oscuro y adulto.

Para celebrar los 20 añitos de la saga, Bandai Namco Studios y tri-Crescendo empezaron a trabajar en *Tales of Zestiria*, la decimoquinta entrega que ya ha salido a la venta en Japón y que nos llegará en octubre. Ofrece un inmenso mundo repleto de misterios e importantes novedades en los combates. Pero aquí no acaba todo, porque a lo largo de todo este tiempo han aparecido numerosos spin-off y juegos especiales para diferentes plataformas. Lucha, puzzles... La *Tales of* no ha dicho aún su última palabra. Y nosotros estaremos aquí para contároslo.



¡Me lo pido!

En el segundo piso de la tienda Kotobukiya, en pleno corazón de Akihabara, se encuentra Tales of Shop. Allí hay todo tipo de merchandising exclusivo y original que ni en sueños hubierais imaginado.



Luke fon Fabre • Abyss
Arrogante e impaciente, aunque



Yuri Lowell • Vesperia
Incorregible y contestón, pero no tiene



Shing Meteoryte • Hearts
Alegre, amable y divertido, Shing



Asbel Lhant • Graces
Proteger a sus seres queridos es su



Ludger Will Kresnik • Xillia 2
¿Quién le iba a decir a este chico tan

Cronología de la saga

Veinte años dan para mucho si tenemos en cuenta todas las horas de juego y diversión que nos han regalado todas estas entregas que pasamos a recordar. ¡Allá vamos!



15 • DICIEMBRE • 1995
TALES OF PHANTASIA
Creó una nueva forma de ver los juegos de rol japoneses (JRPG), con sus combates en tiempo real. PlayStation y PSP tuvieron un port.



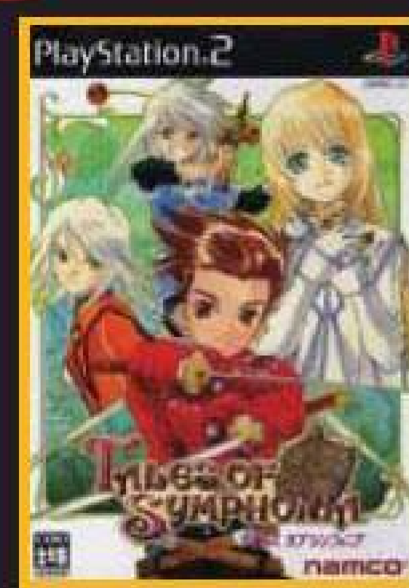
23 • DICIEMBRE • 1997
TALES OF DESTINY
Similar al anterior en términos de jugabilidad, *Destiny* permite asignar ataques y hechizos antes de los combates. La trama y personajes es nueva, como es costumbre en la serie *Tales of*.



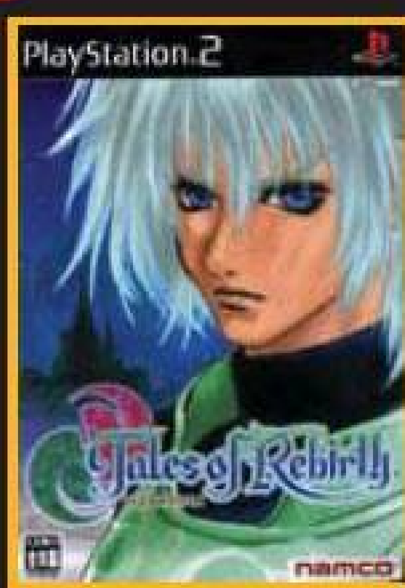
30 • NOVIEMBRE • 2000
TALES OF ETERNIA
Esta fue la primera entrega de la saga en llegar a Europa, aunque lo hizo en su posterior versión de PSP. En EE.UU. se llamó *Tales of Destiny II*, por aquello de aprovechar el nombre del juego anterior.



28 • NOVIEMBRE • 2002
TALES OF DESTINY II
Esta vez sí hablamos de una secuela en la saga. Entornos en 2D y 3D conviven por primera vez en una extensa aventura en la que la cámara es nuestra aliada en las peleas.



29 • AGOSTO • 2003
TALES OF SYMPHONIA
Con esta entrega tuvimos la oportunidad de jugar por primera vez en España a un *Tales of* traducido al castellano. Posteriormente aparecieron versiones tanto en PS2 como PS3.



16 • DICIEMBRE • 2004
TALES OF REBIRTH
Al contrario que sus predecesores, *Rebirth* ofrece una atmósfera algo más oscura y adulta debido a su enrevesada trama. Se lanzó originalmente en PS2, pero nunca salió de Japón.



25 • AGOSTO • 2005
TALES OF LEGENDIA
Una de las novedades de esta entrega son los "eren", unas personas muy importantes en la historia, pues en combate son capaces de usar todo tipo de energía.

15 • DICIEMBRE • 2005
TALES OF THE ABYSS
El sistema de combate LMBS evoluciona en Flex Range Linear Motion Battle System y permite a los personajes desplazarse y colaborar con otros.



6 • DICIEMBRE • 2007
TALES OF INNOCENCE
Fue el primer juego de la saga del que se hizo un remake con más contenido y extras para la consola PlayStation Vita. Su título, *Tales of Innocence R*.

26 • JUNIO • 2008
TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD
Nuevos personajes y viejos conocidos se dan la mano en una secuela descafeinada que ofrece la posibilidad de capturar monstruos para que ayuden en combate.



7 • AGOSTO • 2008
TALES OF VESPERIA
Cada una de las armas con las que equipamos a los personajes contienen habilidades que pueden ser permanentes si logramos subir de nivel.



18 • DICIEMBRE • 2008
TALES OF HEARTS
Tras varias aventuras en 3D se volvieron a los sprites en 2D para crear una aventura que incluyó, por primera vez, personajes en 3D en las secuencias.



10 • DICIEMBRE • 2009
TALES OF GRACES
Cada protagonista posee dos estilos de lucha distintos que se pueden intercalar cuando queramos. Llegan las estrategias.



8 • SEPTIEMBRE • 2011
TALES OF XILLIA
La historia está protagonizada por dos personajes muy distintos. Ver todo implicar jugar con ambos y conocer las habilidades de cada uno.

1 • NOVIEMBRE • 2012
TALES OF XILLIA 2
Secuela oscura y muy adulta en la que debemos escoger las decisiones que debe tomar el protagonista. Dependiendo de eso cambiamos el final.

22 • ENERO • 2015
TALES OF ZESTIRIA
Con esta entrega, un mundo abierto lleno de posibilidades se abre ante nosotros para mostrarnos unos combates mucho más dinámicos y rápidos.



???
TALES OF BERSERIA
Anunciado en el Tales of Festival de 2015, sólo sabemos que está siendo desarrollado para PS3 y PS4.



Género:
ROL

Desarrollador:
NAMCO TALES STUDIO - WOLF TEAM

Editor: **NAMCO (EN USA); UBISOFT (EN EUROPA)**


JUGADORES
1


INSTALACIÓN
NO


TEXTOS
INGLÉS


VOCES
INGLÉS











UNA AVENTURA ETERNA: LA PRIMERA EN LLEGAR A **EUROPA**

Tales of Eternia

Desempolvamos nuestra PSP para disfrutar del primer *Tales of* que llegó a Europa y nos hizo ver el rol japonés desde otro punto de vista.

Los mundos de Inferia y Celestia se encuentran en grave peligro, por lo que la pequeña Meredy decide bajar hasta Inferia para evitar su destrucción. Allí se encuentra con Rid y Farah, quienes no logran comunicarse con ella al hablar en otro idioma. Conseguir entenderse y detener la destrucción del mundo se convierten en los dos ejes de una aventura en la que se unirán muchos y muy variados personajes.

Este es el punto de partida de *Tales of Eternia*, JRPG que aún conserva la magia de los primeros juegos de la saga *Tales of* gracias a ese estilo que mezcla lo mejor de los videojuegos y del manganime. El desarrollo de esta aventura intercala exteriores en 3D con sprites en 2D en lo que respecta a los personajes, las ciudades, pueblos, mazmorras... Por supuesto, y como buen juego de rol que se precie, la exploración de los escenarios y los combates en tiempo real son sus dos pilares básicos. Estos últimos tienen lugar en escenarios aparte, en los que los protagonistas se mueven únicamente hacia la izquierda y derecha y, además de realizar ataques normales, pueden ejecutar habilidades especiales que se van desbloqueando a media que subimos de nivel. Aunque pueda parecer fácil seguir el ritmo de cada pelea, lo cierto es que la paciencia es primordial para sobrevivir, pues los controles no responden todo lo bien que deberían.

A pesar del paso del tiempo, *Tales of Eternia* es una muy buena opción para los fans de los clásicos del rol japonés en general y de esta saga en particular. Los diseños de personajes creados por Mutsumi Inomata, la historia, la extensa duración y la gran banda sonora forman un conjunto que siempre es agradable de recordar a pesar de que esté íntegramente en inglés.

» BEBIENDO DE LAS IDEAS DE SUS **ANTECESORES**



① **ESCENARIOS MÁGICOS.** Ya sea un pueblo, una gran ciudad o una cueva, los entornos rezuman fantasía.



② **COMBATES RÁPIDOS.** Al ser en tiempo real, las peleas son mucho más dinámicas y entretenidas.



③ **MINIJUEGOS.** A lo largo del viaje encontramos todo tipo de juegos que ponen a prueba nuestra habilidad.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Daniel Acal Redactor Jefe.
Lidia Muñoz Maquetación.

Colaboradores:
Álvaro Alonso, Alberto Lloret, Juan Lara, Rafael Aznar, Antonio Sánchez, Thais Valdivia, Borja Abadíe, David Martínez, Daniel Quesada, Francisco Javier Cabal, Ruth Caravaca.

playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Director General **Manuel del Campo Castillo**

ÁREA DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS
Director del Área **Javier Abad**
Directora financiera y desarrollo de negocio **Úrsula Soto**
Directora de operaciones **Virginia Cabezón**
Director de desarrollo digital **Miguel Castillo**
Marketing **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Equipo comercial **Beatriz Azcona, Daniel Gozlán, Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Estel Peris, Juan Carlos García**

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela, 94, 2ªPlanta.
28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: ROTOCOBRHI
C/ Ronda de Valdecarrizo, 13.
Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 10/2015

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 14 DE SEPTIEMBRE



» NOVEDAD
METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

Analizamos el que puede ser el mejor *MGS* de la historia y repasaremos la trayectoria del verdadero Big Boss: Hideo Kojima, su legado y su turbulenta relación con Konami. ¡No te lo pierdas!



» REPORTAJE
¡LOS JUEGAZOS DE ESTE OTOÑO!

***Just Cause 3, Need for Speed, Assassin´s Creed: Syndicate, Star Wars Battlefront, Fallout 4...* ¡Nos espera un otoño de infarto en PS4!**



» REPORTAJE
¡LOS JUEGOS MÁS CAROS DE LA HISTORIA!

El éxito tiene un precio. Os contaremos cuáles son los desarrollos más caros de la historia de las consolas PlayStation y si esas inversiones merecieron la pena.



» REPORTAJE
¡VUELVE EL FÚTBOL!

Arranca la temporada y también en nuestras consolas. ¡El partido del siglo vuelve a disputarse en Playmanía!

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SÚPER OFERTA DE SUSCRIPCIÓN

Mira lo que tenemos preparado para ti.
Date prisa, ¡que las unidades son limitadas!







Por solo 30€ (gastos de envío incluidos)

- 12 números de la edición en papel
- 12 números de la edición digital*
- Ultra Street Fighter IV para PS3**



*Acceso gratuito a la edición digital de Playmanía en Kiosko y mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android.
**El juego de regalo es una promo proporcionada por el distribuidor. No está permitida su venta.

Y con tu suscripción: Acceso a Club OZIO
Cientos de ofertas exclusivas para ti

OZIO
El club del suscriptor de Axel Springer

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:
En ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas, por tel.: 902 540 777
y por e-mail suscripcion@axelspringer.es